

**PENCIPTAAN DOMPET KULIT DENGAN ORNAMEN LEGENDA
RATU LAUT SELATAN**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Kriya
Jurusan Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



Oleh

Abdul Muntolib

NIM 12207241033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2017

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul

Penciptaan Dompot Kulit dengan Ornamen Legenda Ratu Laut Selatan ini telah
disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



Yogyakarta, Juni 2017

Pembimbing

Ismadi, S.Pd., M.A

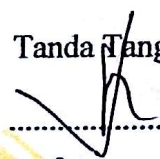


NIP 197706262005011003

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul

Penciptaan Dompot Kulit dengan Ornamen Legenda Ratu Laut Selatan ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 21 Juni 2017 dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ismadi, S. Pd., MA	Ketua Penguji		10-07-2017
Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M. Sn.	Sekretaris		10-07-2017
Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.	Penguji Utama		10-07-2017

Yogyakarta, Juli 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widhyastuti Purbani, M.A

NIP 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Abdul Muntolib

NIM : 12207241033

Program Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa tugas akhir karya seni ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juni 2017

Penulis



Abdul Muntolib

PERSEMBAHAN

“Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta Bapak Katemin dan Ibu Sulik yang selalu mendukung dan mencintai saya. Saya berterimakasih atas kasih sayang, doa, nasihat, motivasi dan pengorbanan yang tiada henti. Terimakasih.”

MOTTO

“Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha disertai doa karena sesungguhnya nasib seorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Berkat Rahmat, Hidayah, dan anugerah-Nya akhirnya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Penciptaan Dompok Kulit dengan Ornamen Legenda Ratu Laut Selatan”

Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Kriya di Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada bapak Ismadi S.Pd . M.A, selaku pembimbing Tugas Akhir Karya Seni atas bimbingan yang baik selama penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Rasa hormat, penghargaan, dan terima kasih saya sampaikan dengan tulus kepada yang penuh kesabaran, ketulusan, dan kearifan dalam memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang tidak ada hentinya di sela-sela kesibukannya, selanjutnya tak lupa juga saya berterima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sutisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni beserta staf dan karyawan yang telah membantu melengkapi keperluan administrasi Tugas Akhir Karya Seni ini.

3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa atas dukungan dan bantuannya.
4. Bapak Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn., selaku Ketua Prodi Pendidikan Kriya atas bantuan, dukungan dan motivasinya.
5. Staf dan karyawan administrasi Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang meluangkan waktunya untuk keperluan administrasi penelitian sampai dengan penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni.
6. Kedua orang tua saya, Bapak Katemin dan Ibu Sulik yang sangat saya cintai menjadi salah satu motivasi hidup saya dalam mencari ilmu setinggi-tingginya dan selalu memberikan bimbingan, dorongan, dukungan, doa serta tidak pernah menuntut apapun dari saya. Terima kasih bapak dan ibu untuk semua yang telah diberikan kepada saya.
7. Kakak saya Candra Kurniawan dan Nike Dwi Kurniawati yang tercinta selalu memberikan semangat, dukungan, doa dan kasih sayangnya selama ini.
8. Adik saya tercinta Intan Agus Puspitarini yang selalu memberikan semangat, dukungan, doa dan kasih sayangnya selama ini.
9. Sahabat-sahabat dan keluarga saya selama berkuliah di Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang selalu mendukung, membantu dalam proses dan memberikan semangat selama perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Karya Seni ini.

10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.

Yogyakarta, Juni 2017

Penyusun.



Abdul Muntolib

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah.....	3
C. Tujuan Masalah	3
D. Manfaat.....	4
BAB II METODE PENCIPTAAN KARYA DAN KAJIAN TEORI	5
A. Eksplorasi.....	6
1. Tinjauan Budaya dan Seni	6
2. Tinjauan Kulit Nabati	8
3. Tinjauan Desain	11
4. Tinjauan Ornamen	17
5. Tinjauan Teknik <i>Carving</i>	18
6. Kajian Tentang Dompok	22
7. Tinjauan Legenda Ratu Laut Selatan	23
B. Perancangan	35

1. Aspek dalam Perancangan Dompet	36
2. Perancangan Desain	41
3. Perancangan Alat dan Bahan	76
C. Perwujudan	95
BAB III VISUALISASI KARYA	97
1. Membuat Pola	97
2. Memindahkan Pola ke Kulit	98
3. Memotong Kulit Berdasarkan Pola	98
4. Menyalin Ornamen Kedalam Kertas Kalkir	99
5. Memindahkan Ornamen yang di <i>Carving</i>	100
6. Membasahi Kulit dengan <i>Sponge</i>	101
7. Menyayat Kulit dengan <i>Swifel Knife</i>	101
8. Menatah atau Menstempel	102
9. Pewarnaan	103
10. Penipisan dengan Pisau Seset	103
11. <i>Finishing</i> Bagian Belakang dan Pinggir	104
12. Memasang Aksesoris atau Kancing	105
13. Menjahit	105
14. <i>Finishing</i>	107
BAB IV HASIL KARYA	109
A. Long Wallet 1 “Panembahan Senopati”	110
B. Long Wallet 2 “Kanjeng Ratu Kidul”	115
C. Long Wallet 3 “Gandrung”	120
D. Standar Wallet 1 “Paes Ageng” (tambahan)	125
E. Long Wallet 4 “Raden Ronggo”	129
F. Long Wallet 5 “Kyai Tunggal Wulung”	134
G. Standar Wallet 2 “Kyai Tunggal Wulung”	139
H. Long Wallet 6 “Bedhaya Ketawang”	144
I. Medium Wallet “Sembrani”	149
J. Standar Wallet 3 “Sembrani”	154
BAB V PENUTUP	158
A. Kesimpulan	158
DAFTAR PUSTAKA	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Tari Bedhaya Ketawang	26
Gambar 2 : Lukisan Nyi Roro Kidul Karya Basuki Bawono.....	28
Gambar 3 : Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 1	42
Gambar 4 : Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 1	42
Gambar 5 : Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 1	43
Gambar 6 : Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 1	43
Gambar 7 : Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 2	44
Gambar 8 : Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 2	44
Gambar 9 : Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 2	45
Gambar 10 : Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 2	45
Gambar 11 : Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 3	46
Gambar 12 : Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 3	46
Gambar 13 : Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 3	47
Gambar 14 : Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 3	47
Gambar 15 : Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 4	48

Gambar 16 : Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 4	48
Gambar 17 : Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 4	49
Gambar 18 : Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 4	49
Gambar 19 : Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 5	50
Gambar 20 : Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 5	50
Gambar 21 : Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 5	51
Gambar 22 : Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 5	51
Gambar 23 : Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 6	52
Gambar 24 : Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 6	52
Gambar 25 : Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 6	53
Gambar 26 : Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 6	53
Gambar 27 : Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) medium wallet	54
Gambar 28 : Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) medium wallet	54
Gambar 29 : Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) medium wallet	55
Gambar 30 : Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) medium wallet	55

Gambar 31 : Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) standar wallet	56
Gambar 32 : Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) medium wallet	56
Gambar 33 : Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) medium wallet	56
Gambar 34 : Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) medium wallet	57
Gambar 35 : Desain terpilih long wallet 1, interior (kanan) dan eksterior (kiri).....	57
Gambar 36 : Desain terpilih long wallet 2, interior (kanan) dan eksterior (kiri).....	58
Gambar 37 : Desain terpilih long wallet 3, interior (kanan) dan eksterior (kiri).....	58
Gambar 38 : Desain terpilih long wallet 4, interior (kanan) dan eksterior (kiri).....	59
Gambar 39 : Desain terpilih long wallet 5, interior (kanan) dan eksterior (kiri).....	59
Gambar 40 : Desain terpilih long wallet 6, interior (kanan) dan eksterior (kiri).....	60
Gambar 41 : Desain terpilih medium wallet, interior (kanan) dan eksterior (kiri).....	60
Gambar 42 : Desain terpilih standar wallet, interior (kanan) dan eksterior (kiri).....	61
Gambar 43 : Sketsa ornamen long wallet 1	62
Gambar 44 : Pengaplikasian sketsa pada long wallet 1	62
Gambar 45 : Ukuran desain long wallet 1	63
Gambar 46 : Gambar kerja long wallet 1	63
Gambar 47 : Sketsa ornamen long wallet 2	64

Gambar 48 : Pengaplikasian sketsa pada long wallet 2, tampak depan (kiri) dan tampak belakang (kanan)	64
Gambar 49 : Ukuran desain long wallet 2	65
Gambar 50 : Gambar kerja long wallet 2	65
Gambar 51 : Sketsa ornamen long wallet 3	66
Gambar 52 : Pengaplikasian sketsa pada long wallet 3	66
Gambar 53 : Ukuran desain long wallet 3	67
Gambar 54 : Gambar kerja long wallet 3	67
Gambar 55 : Sketsa ornamen long wallet 4	68
Gambar 56 : Pengaplikasian sketsa pada long wallet 4, tampak depan (kiri) dan tampak belakang (kanan)	68
Gambar 57 : Ukuran desain long wallet 5	69
Gambar 58 : Gambar kerja long wallet 5	69
Gambar 59 : Sketsa ornamen long wallet 6	70
Gambar 60 : Pengaplikasian sketsa pada long wallet 6, tampak depan (kiri) dan tampak belakang (kanan)	70
Gambar 61 : Ukuran desain long wallet 6	71
Gambar 62 : Gambar kerja long wallet 6	71
Gambar 63 : Sketsa ornamen medium wallet	72
Gambar 64 : Pengaplikasian sketsa medium wallet tampak depan.....	72
Gambar 65 : Gambar kerja medium wallet	73
Gambar 66 : Sketsa ornamen standar wallet	73
Gambar 67 : Pengaplikasian sketsa pada standar wallet, tampak depan (kiri) dan tampak belakang (kanan)	74
Gambar 68 : Gambar kerja standar wallet.....	74
Gambar 69 : Sketsa ornamen standar wallet (tambahan)	75

Gambar 70 : Pengaplikasian sketsa pada standar wallet (tambahan), tampak depan (kiri) dan tampak belakang (kanan)	75
Gambar 71 : <i>Sponge</i>	76
Gambar 72 : <i>Cutting cut</i>	77
Gambar 73 : Marmer	77
Gambar 74 : <i>Hole punch</i>	78
Gambar 75 : <i>Diamond hole punch</i>	79
Gambar 76 : Tang	79
Gambar 77 : <i>Bellever</i>	80
Gambar 78 : <i>Cutter</i>	81
Gambar 79 : <i>Modeller</i>	81
Gambar 80 : Palu kayu	82
Gambar 81 : Palu karet	82
Gambar 82 : <i>Stamps</i>	83
Gambar 83 : <i>Wing deviner</i>	83
Gambar 84 : <i>Swivel knife</i>	84
Gambar 85 : Gunting benang	84
Gambar 86: Jarum	85
Gambar 87 : <i>Sliker</i>	85
Gambar 88 : Kuas berbagai ukuran	86
Gambar 89 : Penggaris besi	86
Gambar 90 : <i>Reder</i>	87
Gambar 91 : Penjepit	88
Gambar 92 : Pisau seset	88
Gambar 93 : Kertas HVS A4	89

Gambar 94 : Kertas marga	89
Gambar 95 : Kertas Kalkir	90
Gambar 96 : Isi <i>cutter</i>	90
Gambar 97 : Kulit nabati	91
Gambar 98 : Amplas	91
Gambar 99 : Lem <i>adhesive</i>	92
Gambar 100 : Benang jahit (<i>artificial sinew</i>)	92
Gambar 101 : CMC	93
Gambar 102 : <i>Acrylic Laquer</i>	93
Gambar 103 : <i>Antique Dye</i>	94
Gambar 104 : Roapas Batik	94
Gambar 105 : Kancing magnet sebagai aksesoris	95
Gambar 106 : Proses membuat pola	98
Gambar 107 : Proses memindahkan pola ke kulit	98
Gambar 108 : Proses memotong kulit berdasarkan pola	99
Gambar 109 : Proses menyalin ornamen kedalam kertas kalkir	100
Gambar 110 : Proses memindahkan ornamen yang akan di <i>curving</i>	100
Gambar 111 : Proses membasahi kulit dengan <i>sponge</i>	101
Gambar 112 : Proses menyayat kulit dengan <i>swifel knife</i>	102
Gambar 113 : Proses menatah atau menstempel	102
Gambar 114 : Proses pewarnaan	103
Gambar 115 : Proses pelapisan menggunakan <i>acrylic laquer</i>	103
Gambar 116 : Proses penipisan dengan pisau seset	104
Gambar 117 : Proses <i>finishing</i> bagian belakang dengan CMC	104
Gambar 118 : Proses <i>finishing</i> bagian pinggir	104

Gambar 119 : Proses pemasangan kancing	105
Gambar 120 : Proses menjahit bagian dalam	106
Gambar 121 : Proses pemberian lem	107
Gambar 122 : Proses melubangi kulit sebelum menjahit	107
Gambar 123 : Proses menghilangkan sudut tepi dompet	108
Gambar 124 : Proses pemberian CMC dan digosok sampai halus	108
Gambar 125 : Proses penghalusan tepi dompet dengan sliker	108
Gambar 126 : Long wallet 1 “Panembahan Senopati”	110
Gambar 127 : Tempat penyimpanan uang kertas long wallet 1	112
Gambar 128 : Tempat penyimpanan kartu long wallet 1	113
Gambar 129 : Long wallet 2 “Kanjeng Ratu Kidul”	115
Gambar 130 : Tempat penyimpanan uang koin long wallet 2	117
Gambar 131 : Hiasan pada penutup tempat penyimpanan uang koin long wallet 2	118
Gambar 132 : Long wallet 3 “Gandrung”	120
Gambar 133 : Resleting pada tempat penyimpanan uang koin	123
Gambar 134 : Motif batik parang pada ornamen tatahan long wallet 3	124
Gambar 135 : Standar wallet 1 “Paes Ageng”	125
Gambar 136 : Long wallet 4 “Raden Ronggo”	129
Gambar 137 : Tatahan ornamen keris pada long wallet 4	132
Gambar 138 : Long wallet 5 “Kyai Tunggal Wulung”	134
Gambar 139 : Tempat penyimpanan koin pada long wallet 5	136
Gambar 140 : Pola hiasan pada long wallet 5	137
Gambar 141 : Standar wallet 2 “Kyai Tunggal Wulung”	139
Gambar 142 : Tempat penyimpanan kartu standar wallet 2	142

Gambar 143 : Long wallet 6 “Bedhaya Ketawang”	144
Gambar 144 : Tempat penyimpanan uang kertas long wallet 6	146
Gambar 145 : Tempat penyimpanan kartu long wallet 6	147
Gambar 146 : Medium wallet “Sembrani”	149
Gambar 147 : Tempat penyimpanan uang koin medium wallet	150
Gambar 148 : Tempat penyimpanan uang kertas medium wallet	151
Gambar 149 : Hiasan pola dan aksesoris berbahan kuningan	152
Gambar 150 : Standar wallet 3 “Sembrani”	154

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN : Aggaran Dana.....	164
------------------------------	-----

PENCIPTAAN DOMPET KULIT DENGAN ORNAMEN LEGENDA RATU LAUT SELATAN

Oleh:

Abdul Muntolib

12207241033

ABSTRAK

Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan mendeskripsikan proses penciptaan dompet kulit. Kulit yang digunakan adalah kulit yang telah disamak dengan bahan nabati. Pembuatan dompet tersebut menggunakan teknik *carving* dengan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan.

Penciptaan karya dompet kulit ini dilakukan dengan berpedoman pada metode penciptaan karya seni yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahap eksplorasi kegiatan yang dilakukan adalah mencari data dari media dan melalui studi pustaka. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan, pada tahap ini langkah awal adalah pembuatan sketsa alternatif, pembuatan gambar kerja dari sketsa terpilih dan pembuatan gambar ornamen. Tahap yang terakhir adalah tahap perwujudan, dalam tahapan ini dilakukan proses berkarya sesuai dengan rancangan.

Hasil penciptaan karya berjumlah sepuluh. Ornamen yang divisualkan adalah tokoh-tokoh yang ada dalam Legenda Ratu Laut Selatan. Pada *Long wallet* 1 Senopati Bertapa, *Long Wallet* 2 Kanjeng Ratu Kidul, *Long Wallet* 3 Gandrung, *Standar Wallet* 1 Paes Ageng, *Long Wallet* 4 Raden Ronggo, *Long Wallet* 5 dan *Standar Wallet* 2 Kyai Tunggal Wulung, *Long Wallet* 6 Bedhaya Ketawang, serta *Medium Wallet* dan *Standar Wallet* 3 yaitu Sembrani. Semua karya tersebut memiliki karakter kulit nabati natural dengan ornamen memvisualkan Legenda Ratu Laut Selatan. Bagian interior diberi kombinasi garis lurus dan lengkung.

Kata kunci : Legenda Ratu Laut Selatan, proses penciptaan, metode penciptaan, hasil penciptaan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kriya harus dipandang sebagai sesuatu yang khas karena berkembang dan dikembangkan dari akar tradisi Indonesia (Nurrohmah dalam Purwito dan Indro Baskoro Miko Putro, (Eds.) 2009). Berakar dari tradisi seni budaya yang telah ada dan berkembang dimasyarakat dan memadukan teknologi yang telah maju, dengan sedikit motivasi untuk berkembang namun bukan menempatkan diri sebagai kriyawan. Bukan sekedar menyelesaikan tugas akhir dalam memenuhi syarat akademis. Tugas akhir karya seni ini akan dibuat untuk memperoleh pengalaman berkriya dan mempelajari nilai-nilai budaya yang lahir dari tradisi turun temurun maupun modern. Konsep tersebut yang mendasari penciptaan ornamen dengan latar belakang budaya yang dituangkan kedalam tugas akhir dengan judul “Penciptaan Dompot Kulit Dengan Ornamen Legenda Ratu Laut Selatan”.

Masyarakat di Pulau Jawa khususnya Yogyakarta tentunya tidak asing lagi dengan Legenda Ratu Pantai Selatan. Keyakinan masyarakat serta tradisi yang diciptakan menjadi faktor penentu yang menjadikan legenda ratu laut selatan seakan ada dan benar-benar nyata. Hubungan Raja-Raja Mataram seperti Surakarta dan Yogyakarta sampai saat ini telah memberikan dampak tradisi khususnya dalam hal kebudayaan. Tradisi seperti upacara Labuhan, tari Bedhaya Ketawang dan lainnya merupakan beberapa bukti bahwa Legenda Ratu Laut Selatan sudah mengakar kuat dalam keyakinan masyarakat.

Penciptaan karya seni ini adalah sebagai wujud penciptaan produk kulit nabati yang inovatif dan lebih memiliki nilai seni yang tinggi. Berbagai macam jenis produk dompet pria dan wanita yang disesuaikan dengan *trend* dan kegunaan bagi pemakainya. Tahap awal hingga proses finishing produk ini akan dibuat secara *handmade* dan memakai teknik *carving* untuk membuat ornamen. Pada setiap prosesnya lebih mengolah *skill*, kesabaran dan ketelitian sehingga menjadikan produk ini lebih spesial. Berbeda seperti jaman sekarang yang segalanya semakin maju, banyak hadir ciptaan karya seni kriya yang bebas berekspresi dengan berbagai inovasi tanpa terkekang oleh kaidah tradisi. Namun bukan berarti para kriyawan harus terlena dengan kemajuan tersebut meskipun kaitannya dengan nilai ekonomi.

Penciptaan ornamen yang original, menampilkan simbol-simbol Legenda Ratu Laut Selatan yang telah dikenal masyarakat. Ornamen yang diciptakan tidak terpaku pada satu obyek tunggal, sehingga produk ini nantinya akan bervariasi dan masih berada dalam konsep yang sama. Menerapkan teknik *carving* secara detail dan beberapa teknik pewarnaan, tentunya akan mendukung terciptanya produk yang spesial, eksklusif, *limited*, dan memuat nilai seni yang tinggi. Teknik *carving* merupakan salah satu jenis teknik yang dipakai untuk menghias kulit nabati. Teknik ini sering disebut tatah timbul atau seni mengempa kulit. Prosesnya bukan mengurangi bagian pada kulit, tetapi menenggelamkan beberapa bagian sehingga membentuk objek yang timbul dengan alat berupa *stamp*. Sama halnya dengan teknik ukir kayu dan ukir logam, teknik ini memerlukan ketepatan dan olah seni yang tinggi.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus masalah pada Tugas Akhir Karya Seni ini difokuskan pada penciptaan produk kriya kulit nabati yang berupa dompet wanita dan pria dengan hiasan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan menggunakan teknik *carving*.

C. Tujuan Masalah

1. Mendeskripsikan macam-macam bentuk ornamen yang terdapat pada Legenda Ratu Laut Selatan.
2. Mendeskripsikan proses penciptaan produk kriya kulit nabati dengan teknik *carving* menggunakan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan.

D. Manfaat

Berdasarkan tujuan masalah ditemukan dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis sebagai berikut:
 - a. Memberikan referensi mengenai kriya kulit dengan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan dengan teknik *carving*.
 - b. Sebagai referensi dan koleksi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya seni dan karya tulis selanjutnya.
2. Manfaat praktis sebagai berikut:
 - a. Memperluas wawasan tentang seni dan budaya tradisi yang berasal dari Legenda Ratu Laut Selatan.
 - b. Memberikan pengalaman dalam berkarya kriya kulit nabati dengan teknik *carving*.

- c. Melatih kesabaran dan ketelitian dalam mengerjakan karya atau produk yang ingin diwujudkan.
- d. Memberikan pengalaman secara langsung menyusun konsep Tugas Akhir Karya Seni sampai dengan perwujudan karya.
- e. Memperoleh kesempatan untuk mengadakan pameran dan mempertanggung-jawabkan karya Tugas Akhir Karya Seni.
- f. Untuk menggugah kembali kesadaran berkarya dengan berakar dari nilai-nilai dan tradisi yang berasal dari budaya Indonesia.

BAB II

METODE PENCIPTAAN KARYA DAN KAJIAN TEORI

Karya seni merupakan ciptaan manusia yang hadir melalui proses kreatif. Penciptaan karya seni yang maksimal dapat dilakukan melalui tahapan yang tersusun secara sistematis dan terencana. Dengan demikian perlu adanya metode atau acuan yang mendukung dalam proses menentukan konsep sampai dengan proses perwujudan. Pada proses penciptaan ini penulis menggunakan metode penciptaan seni kriya yang ditulis oleh Gustami (2007: 329-330), bahwa metode penciptaan karya terdiri atas tiga tahap.

Pertama, tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan menggali sumber ide dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah; penelusuran, penggalian, pengumpulan data dan referensi, disamping itu pengembaraan dan pemenungan jiwa mendalam; kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan simpul penting konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang hasilnya dipakai sebagai dasar penciptaan.

Kedua, tahap perancangan yang dibangun berdasarkan perolehan butir penting hasil analisis yang dirumuskan, diteruskan visualisasinya gagasan dalam bentuk sketsa alternatif, kemudian ditetapkan sketsa terbaik sebagai acuan reka bentuk atau dengan gambar teknik yang berguna bagi perwujudannya.

Ketiga tahap perwujudan, bermula dari pembuatan model sesuai sketsa alternatif atau gambar teknik yang telah disiapkan menjadi model prototype sampai ditemukan kesempurnaan karya.

A. Eksplorasi

Menurut Palgunadi (2007: 270), eksplorasi didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dalam rangka penjelajahan atau penelusuran suatu hal (masalah, gagasan, peluang, sistem) untuk mendapatkan atau memperluas pemahaman, pengertian, pendalaman, atau pengalaman.

1. Tinjauan Budaya dan Seni

Kebudayaan dalam berbagai istilah didunia yaitu *cultuur* (bahasa Belanda), *culture* (bahasa Inggris) berasal dari bahasa Latin *colere* yang berarti mengolah, mengerjakan, menyuburkan, dan mengembangkan, terutama mengolah tanah atau bertani. Bertolak dari arti tersebut, kemudian kata *culture* ini berkembang pengertiannya menjadi “segala daya dan aktivitas manusia untuk mengolah dan mengubah alam” (Djoko Widagho dalam Sujarwa 1999:7).

Kata “kebudayaan” berasal dari bahasa Sansekerta *buddhayah*, yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal. Maka dari itu, “ke-budayaan” dapat diartikan sebagai “hal-hal yang bersangkutan dengan akal”. Ada peneliti lain yang mengupas kata “budaya” sebagai suatu perkembangan dari kata majemuk “budi-daya”, yang berarti “daya dari budi”. Karena itu, mereka membedakan pengertian “budaya” dengan kebudayaan. Budaya adalah “daya dari budi” yang berupa cipta, karsa, dan rasa, sedangkan “kebudayaan” adalah hasil cipta, karsa dan rasa itu (Koentjoroningrat dalam Sujarwa, 1999: 7).

Pandangan dasar tentang manusia sebagai mahluk membudaya telah dituangkan kedalam sebuah ungkapan (H. de Vos 1971; Broto Semedi Wiryotenoyo; Johanes Mardimin (Ed.) 1994). Pertama, manusia adalah salah satu mahluk di antara mahluk-mahluk yang lain. Kedua, Manusia memiliki keistimewaan yang secara hakiki membedakan dirinya dengan mahluk-mahluk lain, yaitu manusia. Sementara itu, didalam masyarakat kebudayaan sering diartikan sebagai *the general body of the art*, yang meliputi seni sastra, seni

musik, seni pahat, seni rupa, pengetahuan filsafat, atau bagian-bagian yang indah dari kehidupan manusia. Kesimpulannya bahwa kebudayaan adalah hasil buah budi manusia untuk mencapai kesempurnaan hidup (Djoko Widagho dalam Sujarwa, 1999:9).

Semua bentuk kebudayaan yang ada didunia memiliki kesamaan unsur yang bersifat universal. Koentjoroningrat menyebutkan ada tujuh unsur-unsur kebudayaan yang bersifat *universal*, yaitu 1) sistem religi dan upacara keagamaan; 2) sistem dan organisasi kemasyarakatan; 3) sistem pengetahuan; 4) bahasa; 5) kesenian; 6) sistem mata pencaharian hidup; 7) sistem teknologi dan peralatan (Koentjoroningrat dalam Sujarwa, 1999: 11).

Manusia mempunyai potensi *superioritas* yang terletak pada *budi*, yang terdiri dari pikiran, rasa sikap, daya khayal, intuisi, kepercayaan, persepsi, dan lain sebagainya. Lewat akal dan budinya manusia berusaha menciptakan sesuatu yang bermanfaat, termasuk dalam penciptaan karya seni karena karya seni merupakan bagian dari kebudayaan manusia, I Ketut Sunarya dalam purwito ed. (2009: 54). Ketika menyebut budaya atau kebudayaan merupakan kata yang merujuk pada manusia sebagai objek sentral, karena manusia mempunyai keistimewaan diantara makhluk yang lain. Manusia yang mempunyai akal sehingga dapat mencipta, merasa, dan memprakarsai. Ketika itu dijalankan maka akan timbul suatu aktivitas, seperti penciptaan, mengolah, maupun mengembangkan suatu sistem yang berlaku di masyarakat, yakni terkait tentang agama, ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan sosial masyarakat.

Budaya adalah aktivitas cipta, rasa dan karsa manusia sebagai makhluk yang berakal. Kemudian kebudayaan merupakan hasil dari kesatuan aktivitas dari budaya, yakni aktivitas serta tindakan yang dilakukan manusia dalam suatu masyarakat dengan mengolah ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan yang berlaku dikomunitas masyarakat tertentu dan dapat dilihat melalui benda-benda hasil karya manusia. Kebudayaan yang berasal dari warisan maupun penciptaan baru mempunyai tujuan yang sama, yakni dalam upaya mensejahterakan dan mencari kesempurnaan hidup masyarakat pada jamannya. Maka kebudayaan ada dan tercipta sejajar dengan perkembangan manusia karena manusia sebagai pencipta dan penikmat seni itu sendiri.

2. Tinjauan Kulit Nabati

Pengertian kulit di Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:473) yaitu, pembalut paling luar tubuh (manusia, binatang): pembalut biji; pembalut tubuh; binatang yang telah dikerinkan; bagian kitab atau buku; biasanya lebih tebal; dan segala sesuatu yang tampak di luar. Sedangkan dalam ilmu biologi, kulit merupakan lapisan paling luar pada organisme bersel banyak (Ensiklopedi Indonesia, 1983: 1910). Judoamidjojo (1984: 6) ditinjau secara histologis, kulit hewan mamalia mempunyai strukur yang bersamaan. Ia terdiri dari tiga lapisan yang jelas dalam struktur maupun asalnya. Ketiga lapisan tersebut adalah sebagai berikut: (1) *epidermis*; (2) *corium (derma)*; (3) *hypodermis (subcutis)*. Sunarto (2001: 10), kulit merupakan satuan tenunan jaringan tubuh hewan (binatang) yang saling terbentuk dari sel-sel hidup dan merupakan satu kesatuan yang saling mengait.

Seni atau teknik dalam mengubah kulit mentah menjadi kulit samak disebut penyamakan, Judoamidjojo (1984: 20). Sedangkan menurut Purnomo (1992: 48), penyamakan pada prinsipnya merupakan proses yang bertujuan untuk mengubah kulit mentah yang mempunyai sifat tidak stabil, yakni mudah rusak oleh mikroorganisme, fisis maupun khemis, menjadi kulit tersamak yang mempunyai sifat stabil, lebih tahan terhadap pengaruh-pengaruh diatas. Sedangkan Sunarto (2001: 34), penyamakan kulit merupakan suatu proses pengolahan untuk mengubah kulit mentah *hides* maupun *skines* menjadi kulit tersamak atau *leather*.

Jenis penyamakan sendiri terdapat beberapa macam seperti yang disebutkan oleh Purnomo, yakni pertama penyamakan nabati adalah penyamakan dilakukan dengan menggunakan bahan penyamak yang berasal dari tumbuh-tumbuhan, Purnomo (1992: 48); kedua penyamakan *khrom*, bahan penyamak mineral yang digunakan dalam proses penyamakan adalah garam-garam yang berasal dari logam-logam alumunium, *zirkonium* dan *khomium*, Purnomo (1992: 55).

Tannin adalah substansi pahit yang terdapat dalam babakan, buah kacang-kacangan, daun, akar atau biji. Dipakai untuk mengubah kulit hewan mentah menjadi kulit samak. Karena zat tersebut berasal dari tumbuh-tumbuhan, maka namanya adalah bahan penyamak nabati, Judoamidjojo (1984: 57). Dalam tumbuhan-tumbuhan tannin terdapat pada hampir semua organnya seperti batang, daun, buah, biji, kulit buah dan kulit kayunya, Purnomo (1992: 49).

Sunarto (2001: 37-38), bahan penyamak nabati merupakan bahan penyamak yang berasal dari tumbuh-tumbuhan yang mengandung bahan penyamak. Bahan

penyamak nabati memiliki rasa sepet, dan warnanya akan menjadi hitam apabila bersinggungan dengan besi. Bahan penyamak ini dihasilkan dari *babakan* (kulit kayu) misalnya kayu akasia (*Acacia deourens*), segawe (*Adenanthera miorosperma*), trengguli atau tungguli (*Cassia fishuka*), bakau (*Rhizophora micronata*), pilang (*Acacia lemoopata*), wangkal (*Albizia prooera*), dan mahoni. Bahan samak yang berasal dari kayu, antara lain *querbraco*, *eiken*, dan mahoni. Kemudian penyamak yang berasal dari daun antara lain *sumoch*, gambir, teh, dan lain sebagainya. Zat penyamak yang berasal dari buah terdapat pada buah pinang, manggis, sabut kelapa, *valoena*, divi-divi dan lain sebagainya.

Dinamakan kulit nabati karena kulit ini berasal dari proses penyamakan dengan bahan baku tumbuh-tumbuhan. Kulit nabati ini dipilih sebagai bahan baku utama pada proses penciptaan produk di Tugas Akhir Karya Seni. Kulit ini dipakai untuk membuat bagian dalam (*interior*) dan dipakai pada bagian *cover* dalam penerapan teknik *carving*. Alam (1985: 13), menyebutkan bahwa kulit yang dipakai harus mempunyai sifat-sifat khusus yaitu hasil samak nabati, bewarna asli atau dicat dengan anilin, kadar lemaknya sekitar 6 - 8 %. Selanjutnya Alam (1985: 13), untuk bahan kulit yang perlu distempel sebaiknya diambil kulit sapi dengan samak nabati. Bidang irisannya kulit tersebut berwarna cokelat, untuk pekerjaan stempel kulit hasil samak *khrom* tidak baik karena bidang irisannya bewarna hijau keabu-abuan. Sedangkan Saraswati (1996: 4), Kulit yang cocok untuk pekerjaan cap dinyatakan sebagai kulit samak nabati, kulitnya bewarna putih dan mempunyai sifat khusus seperti mempunyai kadar lemak $\pm 8 \%$.

3. Tinjauan Desain

Secara etimologis kata desain diambil dari kata “*design*” (Itali) yang artinya gambar. Sedangkan dalam bahasa Inggris desain diambil dari kata “*design*”, istilah ini melengkapi kata “rancang/rancangan/merancang” (Sachari, 2005: 3). Pendapat lain mengatakan bahwa Istilah desain atau disain dalam ejaan bahasa Indonesia secara umum dikenal berasal dari istilah *design* dalam bahasa Inggris. Sementara istilah *design* dalam bahasa Inggris ini disusun atas dua suku kata, yaitu suku kata “*de*” mempunyai makna tanda, menandai, memberi tanda, atau hasil dari proses memberi tanda. Istilah “*sign*” dalam bahasa Inggris ini berasal dari istilah “*signum*” dalam bahasa Latin yang artinya tanda-tanda. Dengan demikian istilah desain dalam bahasa Indonesia atau *design* dalam bahasa Inggris berarti mengubah tanda (Palgunadi, 2007: 7).

Bahwa desain pada hakikatnya merupakan upaya manusia memberdayakan diri melalui benda ciptaanya untuk menjalani kehidupan yang lebih aman dan sejahtera (Sachari, 2005:7). Kemudian Bahari (2008: 54-85) dalam dunia seni rupa di Indonesia, kata desain sering disepadankan dengan kata rekabentuk, rekarupa, tatarupa, perupaan, angitan, rancangan, rancang bangun, gagasan rekayasa, perancangan, dan lain-lain. Selanjutnya menurut Susanto (2012: 102) desain merupakan (1) rancangan/seleksi atau aransemen dari elemen formal seni; (2) ekspresi konsep seniman dalam berkarya mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur yang mendukung.

Beberapa pendapat tersebut telah memberikan gambaran secara jelas bahwa desain merupakan suatu rancangan yang dibuat manusia dalam upaya memenuhi kebutuhan dalam menjalani kehidupannya. Lebih luas lagi kebutuhan itu dapat bersifat individu dan kelompok, sehingga dalam perkembangannya desain berkembang lebih luas seperti desain interior, desain arsitektur, desain grafis, desain produk dan lain lain. Hal tersebut demi memenuhi kesejahteraan yang dibutuhkan oleh manusia. Dengan mengolah prinsip dan unsur pada tahap mendesain, maka desainer dapat melakukan pertimbangan-pertimbangan yang tepat sebelum masuk pada tahap penciptaan. Sehingga desain tersebut nantinya akan lebih baik secara konsep maupun realitasnya.

a. Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan kegiatan dalam mengolah unsur seni rupa saat menentukan konsep sampai proses perwujudan. Pangarso (2014: 23) Pada hakikatnya, prinsip desain ini bukan hal baru dan dapat digunakan untuk segala jenis desain, artinya bisa dimanfaatkan mulai dari desain produk sampai objek lingkungan perkotaan maupun lansekap. Selanjutnya Dharsono (2004: 54) menjelaskan bahwa hakikat suatu komposisi yang baik jika suatu penyusunan unsur pendukung karya seni senantiasa mempertimbangkan prinsip-prinsip komposisi berikut :

1) Irama

Irama atau repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu.

2) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan dapat diartikan sebagai sesuatu yang saling berhubungan dengan demikian dalam sebuah karya seni sebaiknya saling berhubungan antar unsur yang disusun agar karya tersebut tidak terlihat awut-awutan dan tidak rapi.

3) Keselarasan (*harmoni*)

Harmoni merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian.

4) Dominasi (penekanan)

Dominasi dalam sebuah karya biasa diartikan sebagai sesuatu hal yang menguasai dari karya itu, dominasi juga dapat disebut keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan, kelainan/penyimpangan. Dominasi digunakan sebagai daya tarik dari karya tersebut, dengan adanya dominasi maka karya yang dibuat akan berbeda dengan karya-karya yang pernah ada dan bisa menjadi satu-satunya karya yang pernah ada.

5) Keseimbangan (*balance*)

Setiap karya harus memiliki keseimbangan, agar tercipta perasaan nyaman bagi orang lain yang melihat karya tersebut. Dengan demikian karya sebaiknya diciptakan dengan keseimbangan yang sama, baik itu dilihat dari bentuk, warna, ukuran dan kecondongan yang seimbang. Ada beberapa macam keseimbangan dalam dunia desain antara lain keseimbangan simetris, keseimbangan memancar, keseimbangan sederajat, dan keseimbangan tersembunyi.

6) Proporsi (*perbandingan*)

Proporsi merupakan perbandingan untuk menciptakan karya seni yang mempunyai keserasian, proporsi pada dasarnya menyangkut perbandingan ukuran karya yang dibuat ideal/sesuai atau tidak dengan fungsi dan kegunaan karya yang dibuat tersebut.

b. Unsur-Unsur Desain

Unsur-unsur desain merupakan bagian-bagian dari desain yang disusun untuk membentuk desain secara keseluruhan dan tidak dapat dilepaskan satu sama lain meski terkadang sebuah karya desain tidak selamanya memuat unsur secara keseluruhan (Astuti, 2016: 2). Selanjutnya Astuti mengatakan bahwa dalam sebuah desain kerajinan secara visual terdapat beberapa unsur pembentuk yang diuraikan sebagai berikut:

1) Titik

Titik atau dot menjadi bagian terkecil dari unsur desain yang ada. Titik bisa disebut titik jika ada pembanding di sekitarnya, sebuah bentuk lingkaran kecil yang diterapkan di bidang yang diisi dengan lingkaran lebih kecil lagi akan menghilangkan kesannya sebagai titik, sehingga bisa dikatakan kemunculan titik dipengaruhi oleh lingkungannya.

2) Garis

Garis dalam teori dasar tata rupa sering diartikan sebagai suatu hasil goresan nyata. Goresan nyata tersebut dapat terbentuk dari titik yang bergerak sehingga jalan yang dilaluinya membentuk garis. Garis merupakan goresan awal membentuk bidang maupun bangun. Karakter garis sangat beragam, namun disebut garis jika panjangnya lebih menonjol dibandingkan dengan lebarnya. Berdasarkan arahnya, garis atau kesan garis dapat dibedakan dengan sebutan garis vertikal, garis horizontal, garis zig-zag, garis lengkung, garis radial, dan garis acak. Dalam desain, garis memiliki fungsi yang sangat besar, garis menjadi media untuk mengungkapkan ide karya desain yaitu sebagai torehan dalam sketsa gambar maupun sebagai gambar kerja. Garis juga memiliki fungsi estetis yang tinggi serta dapat difungsikan sebagai bagian dari desain itu sendiri.

3) Bidang

Bidang merupakan bentukan dari garis yang ujungnya bersinggungan/bertemu, disebut bidang jika memiliki panjang dan lebar, tanpa

tebal, mempunyai kedudukan dan arah. Bidang menjadi unsur desain yang paling sering diaplikasikan dalam struktur desain. Dalam desain, bidang menjadi hal yang sangat penting, karena mendesain sama halnya dengan menyusun bidang-bidang dan membentuk sesuatu yang memiliki fungsi maupun makna. Bidang memiliki beragam bentuk, yaitu bidang geometri, bidang organik, bidang bersudut, dan bidang bebas.

4) Warna

Warna merupakan pembiasan dari cahaya, tidak ada cahaya maka tidak ada warna. Dalam desain, warna menjadi hal yang sangat menentukan banyak hal antara lain bentuk, kesan psikologis, dan dapat menjadi *interest* yang luar biasa. Orang memberikan persepsi terhadap warna dipengaruhi oleh banyak hal antara lain faktor lingkungan, budaya, dan pengalaman personalnya. Warna juga menjadi bagian dari unsur desain yang sangat penting dan memiliki kekuatan yang cukup mendominasi.

5) Tekstur

Tekstur menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari desain kerajinan, tekstur dapat dimunculkan oleh jenis bahan dari produk kerajinan maupun bentukan tekstur buatan dari teknik pewarnaan. Tekstur juga menjadi unsur desain yang tidak dapat diabaikan karena tekstur akan memberikan kesan pada benda.

4. Tinjauan Ornamen

Ornamen berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata “*ornane*” yang artinya hiasan atau perhiasan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1023) dikatakan bahwa definisi ornamen adalah hiasan dalam arsitektur, kerajinan tangan, lukisan, dan perhiasan, dan sebagainya. Menurut Soepratno (1984: 11) ragam hias atau ornamen itu sendiri terdiri dari berbagai jenis motif dan motif-motif itulah yang digunakan sebagai penghias sesuatu yang ingin kita hiasi. Oleh karena itu motif adalah dasar hiasan suatu ornamen. Dalam tulisannya Gustami (2008: 3) juga menegaskan bahwa perkataan ornamen berasal dari kata *ornare* (bahasa Latin) yang berarti menghias.

Keindahan suatu ornamen tidak lepas dari pengaruh unsur yang mendukungnya, selain unsur seni rupa ornamen tidak bisa lepas dari unsur pokok yang menyusunnya. Gustami (2008: 9) seni ornamen dilihat dari kenyataan terdapat 3 kompoonen pokok, yaitu adanya objek pokok sebagai tokoh yang diceritakan, kemudian figuran-figuran sebagai pendukung motif pokok, dan isian-isian bidang untuk menambah keindahan secara keseluruhan yang berperan sebagai latar belakang *suspense*. Motif pokok, kecuali menjadi pusat perhatian dan memegang peranan penting yang kuat dalam suatu susunan, juga merupakan wakil dari apa yang dimaksud oleh pencipta mengenai suatu pokok persoalan yang ingin diceritakan. Figuran tersebut dimaksudkan sebagai pendukung motif pokok untuk mencapai keberhasilan pada tingkat yang bagus, atau suatu pengiring dalam suatu penampilan. Goresan-goresan isian bidang itu dimaksudkan sebagai kelengkapan dari suatu susunan pola.

Ornamen adalah hiasan yang dibuat dengan cara menerapkan prinsip, unsur dan teknik seni rupa yang difungsikan untuk menghias benda yang digunakan oleh manusia seperti sandang berupa pakaian atau kerajinan-kerajinan dan *furniture*, dan papan seperti hiasan pada bangunan dan tempat tinggal. Dalam pembuatan ornamen selain memadukan ilmu keseirupaan juga perlu memadukan unsur pokok yang mendukung keindahan suatu ornamen, seperti dalam pembuatan motif, isian-isian dan juga motif yang perannya hanya figuran.

5. Tinjauan Tekhik *Carving*

Carving merupakan salah satu teknik untuk menghias pada kulit. *Carving* dalam bahasa Indonesia memiliki arti mengukir dari kata dasar *curv* = lengkung, lengkungan, menikung karena alat utamanya berupa pisau penarik garis atau *svivel* yang dapat membentuk lengkungan yang tegas, kemudian di bantu dengan alat lainnya seperti *stamp* sehingga menambah kesempurnannya. Alat *carving* dan bahan *finishing* pada kulit berkembang maju di beberapa negara seperti Amerika dan Jepang. Namun semuanya memiliki patron dan seri *stamp* yang sama. Di Indonesia sebutan teknik carving pada kulit ini masih bermacam-macam. Wijono dan Soedjono (1983) menyebutnya teknik menghias pada kulit. Alam (1985) menyebutkan dengan kata pahat atau menghias dengan alat pahat. Sedangkan Saraswati dalam bukunya (1996) menyebut seni mengempa pada kulit.

Wijono dan Soedjono (1983: 14) menyebutkan ada dua macam alat perkakas yang dipakai dalam menghias kulit yakni alat perkakas dasar dan alat perkakas pembantu. Alat perkakas dasar meliputi marmer untuk landasan bekerja,

palu, pipa pelubang 2 dan 3 mm, jarum anyam dan jaru hias, penarik garis, batu asah dan stempel hias dengan berbagai bentuk. Perkakas pembantu seperti stempel dengan bentuk lain atau stempel khusus, mistar baja, roda rader untuk menghias sisi tepi, sepons dan tempat air untuk membasahi kulit, dan alat-alat menggambar.

Menurut Saraswati (1996) dalam bukunya yang berjudul teknik mengempa pada kulit, tahapan mengempa kulit yakni membasahi kulit, membuat bagan menggunakan kertas kalkir, menarik garis, menggunakan cap miring, menggunakan cap hias, memberi warna.

a. Membasahi Kulit

Wijono (1983: 16), membasahi kulit sebelum mulai menghias merupakan langkah kerja yang sangat penting. Dengan demikian serat-serat akan mengembang dan kulit menjadi lunak mudah dibentuk. Pendapat tersebut juga diungkapkan oleh Saraswati (1996: 10), membasahi kulit merupakan suatu tahap (fase) yang sangat penting dalam pekerjaan menggarap kulit. Dengan membasahi kulit, serat-serat kulit akan membesar (membengkak) dan kulit akan menjadi lunak.

b. Membuat Bagan.

Kerjakanlah garapan kulit hanya menurut bagan sesuai dengan besar yang sesungguhnya Saraswati (1996: 11) Rencana gambar dibuat dengan besar sebenarnya, untuk pekerjaan stempel tidak perlu mencontoh gambarnya sampai terperinci, cukup membuat gambar secara garis besarnya saja dengan menentukan pembagian ruangan, garis ditarik dengan tekanan ringan menggunakan bolpoin

kosong, Wijono dan Soedjono (1983: 17). Pada tahap ini Alam (1985: 27) mengatakan proses ini memindahkan pola pada kulit, gambar pola yang telah dibuat dipindahkan pada kulit yang telah dibasahi, garis ditarik dengan benda runcing dan dengan tekanan yang ringan, dan kertas yang dipakai untuk membuat pola jangan menggunakan kertas karbon karena kulit bisa kotor.

c. Menarik Garis Hiasan

Pembuatan garis-garis hiasan pada pekerjaan kulit menggunakan alat penarik garis yang dapat berputar dan penekannya pada kulit mudah diatur, sehingga dapat mengerat lukisan pada kulit, Wijono dan Soedjono (1983: 20). Pemotongan atau membuat irisan ornamen dari kulit (perhiasan, dekorasi) telah dikembangkan suatu jenis pisau khusus, yang disebut *penarik garis* dan bisa diputar-putar Saraswati (1996: 14).

d. Menggunakan Cap Miring

Soedjono (1983: 22) menyetempel miring digunakan untuk menekan sisi tepi kebawah dengan cara memukulnya dan mendapatkan hasil timbul berbentuk relief, bagian yang tinggi dari stempel miring letaknya pada irisan kerat dan menunjuknya kepada arah badan. Pemukulannya harus dilakukan dengan tempo yang tetap dan cepat, dan stempel berpindah-pindah berjalan pada garis keratan. Sedangkan menurut Saraswati (1996: 18) cap miring itu terdiri macam-macam jenis yaitu, besar, rata kecil, rata besar, kasar kecil kasar besar.

e. Menyetempel hiasan

Cara menyetempel hiasan pada kulit dengan beberapa variasi, yakni pukulan keras atau ringan dan memegang alat stempel (pahat) agak dengan tegak lurus atau miring, dan hasil cetakan stempel ini tergantung pula pada jenis basahnya kulit (Alam 1985: 29). Pada cap hias dan cap untuk membuat nuansa terdapat kemungkinan-kemungkinan yang bervariasi (aneka ragam), misalnya memukul kurang keras dan keras atau sedikit menghujamkan alatnya kesamping (Sarawati 1996: 20).

f. Mengecat dan Mempernis

Saraswati (1996: 20) mewarna seluruh bidang dengan warna yang menutupi lapisan kulit harus dihindari, sebab sifat asli dari kulit akan mengalami kerusakan. Menurut Wijono dan Soedjono (1983: 23) menambahkan cat yang dipakai agar tidak merusak kulit adalah cat anilin, dan sebaiknya dalam mengerjakan menggunakan sarung tangan dari karet karena bila terkena baju, meja dan tangan akan sukar dihilangkan.

Masih banyak ditemui para kriyawan dan pengerajin yang masih menggunakan alat tradisonal, membuat garis tegas hanya menggunakan alat yang dibuat dari potongan besi yang ujungnya dibentuk berdasarkan kebutuhan. Sebutannya juga masih beragam seperti seperti tatah timbul, ukir pada kulit, mengempa pada kulit, atau menghias kulit. Meskipun beda dalam penyebutannya, menghias pada kulit memiliki tujuan yang sama yakni agar menambah keindahan dalam penciptaan produk seni dan produk fungsi.

Alat yang digunakan dalam teknik *carving* terdiri dari alat dasar dan alat pembantu. Alat dasar meliputi, landasan bekerja yang sifatnya keras dan rata seperti marmer atau pun batu, palu, pelubang/plong, jarum jahit tangan, penarik garis atau *skivel*, dan stempel hias dengan berbagai bentuk. Perkakas pembantu seperti stempel dengan bentuk lain atau stempel khusus, mistar baja, roda rader untuk menghias sisi tepi, sepons dan tempat air untuk membasahi kulit, dan alat-alat menggambar. Tahap membuat hiasan dengan teknik *carving* yakni membasahi kulit, memindahkan gambar ke kulit dengan kertas kalkir, menarik garis dengan *skivel*, menggunakan cap miring atau *beveler stamp*, menggunakan cap hias dengan berbagai bentuk, mewarnai, menjahit dan *finishing*.

6. Kajian Tentang Dompot

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2002) dalam situs web yaitu, badan bahasa.kemdikbud.go.id, dompet adalah tempat uang yang terbuat dari kulit, plastik, dan sebagainya. Jadi dapat saya simpulkan bahwa dompet merupakan tempat atau wadah uang, kartu (KTP, SIM, ATM, dsb), nota, foto, dan lain sebagainya yang terbuat dari kulit, plastik, kain, dan sebagainya. Berbicara tentang dompet tentu tidak dapat terlepas dari yang namanya alat tukar. Zaman dahulu mungkin alat tukarnya bersifat barter atau masih menggunakan alat tukar berupa koin logam sebelum ditemukannya teknik pembuatan kertas. Jadi desain dompet sendiri baik dari segi bentuk, bahan dan fungsinya akan berubah mengikuti mode juga teknologi yang semakin berkembang.

Hal ini dapat kita lihat dari tulisan Abdur Rahman (2014) “berdasarkan ensiklopedia Britannica, istilah awal dompet berasal dari kata *fiscus* yang berarti

tempat untuk mengumpulkan uang kaisar. Uang-uang hasil pajak ini awalnya dikumpulkan dari sebuah keranjang. Berdasarkan mitologi Yunani, dompet sendiri awalnya adalah karung yang dibawa oleh dewa hermes (*kibisis*). Sejarah modern dompet sendiri dimulai saat uang kertas pertama kali diperkenalkan di Massachusetts pada 1690. Dompet saat itu dikenal dengan istilah *bill-fold*, dimana uang kertas bisa dilipat di dalamnya guna menghemat ruang penyimpanan. Pada tahun 1970 mulailah diperkenalkan dompet *velcro* yang booming karena terbuat dari bahan *velcro*”.

7. Tinjauan Legenda Ratu Laut Selatan

Sudah diakui bahwa memang perbedaan kondisi geografis melahirkan keanekaragaman budaya adat istiadat yang ada dimasyarakat. Adat istiadat itu diwariskan secara turun temurun melalui lisan. Adat istiadat yang diwariskan secara lisan tanpa dibukukan sering memunculkan makna ganda bagi penerima pada masanya. Salah satunya seperti cerita rakyat nusantara yang sudah ada sejak dulu tanpa ada yang tau pasti kapan waktunya namun sampai sekarang masih dipercayai oleh masyarakat. Danandjaja dalam Bambang suwondo (1982:1) menjelaskan bahwa cerita rakyat meliputi:

- a. *Mite*, ialah citra yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap sakral oleh penduduknya. *Mite* mengadung tokoh-tokoh dewa atau mahluk setengah dewa. Tempat terjadinya di dunia lain, dan masa terjadinya sudah jauh di jaman purba.

- b. Legenda, ialah cerita yang mengandung ciri-ciri mirip dengan *mite*, yaitu dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap sakral. Tokoh legenda adalah manusia biasa yang memiliki sifat luar biasa, sering dibantu oleh mahluk-mahluk gaib. Tempat terjadinya di dunia kita ini, dan waktu terjadinya tidak setua *mite*.
- c. Dongeng, adalah cerita yang tidak dianggap benar-benar terjadi, baik oleh penuturnya maupun oleh pendengarnya. Dongeng tidak terikat oleh ketentuan tentang pelaku, waktu dan tempat, artinya tokohnya boleh siapa saja, dewa, hantu, manusia, binatang dan sebagainya, waktu terjadi dapat kapan saja, dan tempat terjadinya dapat dimana saja.

Sampai saat ini legenda, mitos, dan dongeng masih melekat erat dalam kehidupan masyarakat. Ketiganya masih dijadikan sebagai sarana berinteraksi sosial maupun spiritual. Masyarakat tentunya tidak asing dengan hal-hal yang berkaitan dengan cerita rakyat. Masih bisa diingat bagaimana ketika orang tua menceritakan dongeng sebelum tidur, tokoh-tokoh pewayangan yang sampai sekarang masih melekat dalam masyarakat jawa, hingga melekatnya Legenda Ratu Laut Selatan yang dipercayai oleh sebagian besar masyarakat pesisir selatan pulau jawa.

Hingga kini Legenda Ratu Laut Selatan sudah tersohor diseluruh pelosok nusantara dan tidak ada yang tau pasti kapan mitologi ini muncul. Namun sebagian masyarakat percaya mitologi ini ada bersamaan dengan berdirinya kerajaan mataram. Cak Nun dalam ceramahnya berpendapat “sultan demak dan

sultan pajang memakai *setting* walisongo, begitu beralih ke Kerajaan Mataram tidak prabu dan tidak sultan dia pakai gelar panembahan dan tidak menjadikan walisongo sebagai seting politik, tapi beralih ke mitologi Nyi Roro Kidul dan dipakai terus sebagai komunikasi utama politik semua raja di Pulau Jawa sampai jaman Indonesia”.

Berdirinya kerajaan Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta menjadikan Legenda ini melekat dimasyarakat sampai sekarang. Akan tetapi legenda tersebut lebih dikenal berasal dari daerah Yogyakarta, tepatnya di Pantai Parangtritis yang dipercaya sebagai tempat mendaratnya Panembahan Senopati setelah bertemu dengan Ratu Laut Selatan. Seperti yang tertulis dalam *Babad Tanah Jawa* oleh Wirjapanitra (1996:257) “*Yen mengkono ingsun arsa kundur menyang mataram*”. *Kacarita Panembahan Senopati byar wis prapta Parangtritis*”. Jika diartikan kedalam Bahasa Indonesia “Kalau begitu saya pulang ke Mataram” tersebutlah dalam cerita Panembahan Senopati pagi harinya telah sampai di Parangtritis.

Hingga kini Kasunanan Surakarta dan Kesultanan Yogyakarta selalu rutin melakukan penghormatan kepada Ratu Laut Selatan seperti yang dilakukan oleh leluhurnya terdahulu. Penghormatan yang dilakukan telah melahirkan berbagai macam kebudayaan seperti Upacara Adat Labuhan. Salah satu tempat untuk melaksanakan Upacara Labuhan adalah Pantai Parangtritis. Bahwa Pantai Parangtritis dipilih untuk melaksanakan Upacara Labuhan, kiranya bertolak dari hikayat yang meriwayatkan kisah-kasih antara Panembahan Senopati dengan Kanjeng Ratu Kidul, tutur Soelarto (1980:13).

Selain Upacara Labuhan ada juga Tari Bedhaya Ketawang. Cikal bakal tari ini adalah ciptaan dari Panembahan Senopati, yang awalnya bernama Tari Bedhaya yang berjumlah 7 orang yang menggambarkan 7 bidadari. Versi lain seperti yang tercatat dalam buku Proyek Penelitian Dan Pencatatan Kebudayaan Daerah (1981:82) bahwa Tari Bedhaya Ketawang ini dihubungkan dengan suatu dongeng tentang percintaan Kanjeng Ratu Kidul, seorang mahluk halus dari Kerajaan Samudera Indonesia dengan Sri Sultan Agung dari Negara Mataram. Kemudian pada masa Raja Sri Sultan Agung diubah menjadi 9 orang dan diyakini bahwa sosok Kanjeng Ratu Kidul akan hadir sebagai penari kesepuluh. Selanjutnya menurut Saksono dan Dwiyanto (2012: 51), tanpa mengenal mitos Kanjeng Ratu Kidul maka Panggung Sangga Buwana akan sulit dipahami, demikian pula dengan mengenai takhayul yang dikenenal rakyat sebagai lampor.



Gambar 1. Tari Bedhaya Ketawang

(Sumber : www.lembagagarudamudaindonesia.org diunduh pada 12 februari 2017)
Kebudayaan yang lahir dari hubungan antara raja-raja mataram dengan

Kanjeng Ratu Kidul masih berjalan sampai sekarang dan membuat kebudayaan ini terjaga kesakralannya. Panembahan Senopati sebagai pendiri Kerajaan Mataram diyakini sebagai sosok pertama yang berhubungan dengan Kanjeng Ratu Kidul,

bahkan sampai diperistri oleh Panembahan Senopati. Pertemuan antara Panembahan Senopati dan Kanjeng Ratu Kidul terjadi saat Panembahan Senopati sedang bertapa di pesisir laut selatan. Oleh Kanjeng Ratu Kidul Panembahan Senopati dibawa ke kerajaan bawah laut. Hubungan itu berlanjut hingga Kanjeng Ratu Kidul dijadikan istri oleh Panembahan Senopati. Kemudian setelah hubungan suami istri, Panembahan Senopati keluar dari kerajaan bawah laut dan mendarat di Parangtritis.

Suwodo (1982:34) menyatakan bahwa dari perkawinannya dengan Kanjeng Ratu Kidul, Kanjeng Panembahan Senopati memiliki seorang putera dinamakannya Radeng Ronggo. Ketika dewasa Raden Ronggo menjadi seorang pemuda yang tampan, dan terkenal sangat sakti. Kesaktiannya diturunkan dari ayahnya yaitu Panembahan Senopati. Karena merasa dirinya paling sakti ia menjadi sombong. Tidak ada yang berani menentang kata-kata dan keinginannya, hingga Raden Ronggo berbuat semena-mena terhadap rakyat Mataram. Panembahan Senopati mendengar berita tentang masalah yang ditimbulkan oleh anaknya.

Agar wibawanya sebagai raja tetap terjaga di hadapan rakyat Mataram, Senopati mencari cara untuk menyingkirkan Raden Ronggo tetapi dengan cara yang bijaksana. Akhirnya Panembahan Senopati meminta bantuan Kanjeng Ratu Kidul. Kemudian oleh Kanjeng Ratu diutuslah naga yang ganas untuk mengacau penduduk disebagian wilayah Mataram. Kemudian Panembahan Senopati mengirim Raden Ronggo untuk melawan naga tersebut sekaligus agar Raden Ronggo dapat mengambil hati penduduk Mataram. Pertempuran sengit antara

Raden Ronggo dan naga berakhir dengan kematian keduanya. Gua tempat berlangsungnya pertempuran antara Raden Ronggo dengan naga sampai sekarang masih ada, yaitu terletak di wilayah Imogiri Kabupaten Bantul dikenal dengan nama Gua Nagabumi.

Asal-usul sosok Ratu Pantai Selatan sampai saat ini masih menjadi kontroversi. Banyak cerita yang berkembang di tengah-tengah masyarakat dengan berbagai versi. Ratu Kidul dan Nyi Roro Kidul dipercaya adalah sosok yang berbeda. Puspaningrat dalam Soelarto (1980:16) Kanjeng Ratu Kidul dalam memerintah kerajaan jin dan mahluk halus di samudera yang sangat panjang dan seluas itu di bantu oleh dua tokoh, tokoh yang dimaksudkan yaitu Nyai Roro Kidul dan Roro Kidul atau yang terkenal dengan sebutan Mbok Roro kidul. Dalam buku Soelarto (1980) lebih lanjut tertulis tentang asal usul Kanjeng Ratu Kidul dan Nyahi Roro Kidul sebagai berikut.



Gambar 2. Lukisan Nyi Roro Kidul Karya Basuki Bawono
(Sumber : www.3.bp.blogspot.com diunduh pada 12 Februari 2017)

Asal-usul Riwayat Kanjeng Ratu Kidul dalam sahibul hikayat merupakan purti dari Raja Padjajaran Prabu Mundingsari. Prabu Mundingsari memiliki beberapa putri yang berparas cantik jelita salah satunya adalah Ratna Suwida. Berbeda dari yang putri yg lain, Ratna Suwida tidak mau menjalani hidup yang

sewajarnya sebagai seorang putri tetapi ia memilih sebagai pertapa. Tujuannya bertapa ialah memohon kepada Yang Maha Kuasa agar bisa hidup sampai akhir jaman. Pertapaannya dimulai di puncak gunung yang diteduhi oleh pohon cemara, kemudian ia menggati namanya menjadi Ajar Cemaratunggal dan mengubah menjadi mahluk gaib agar bisa hidup selamanya. Kemudian ia mendapat bisikan secara gaib agar pergi ke laut selatan. Disana ia menjadi Ratu Laut Selatan yang dikenal dengan nama Kanjeng Ratu Kidul.

Tentang asal usul Nyai Roro Kidul yang menjadi semacam perdana menteri (*patih* = Bahasa Jawa) dalam Kerajaan Lautan Selatan itu, konon semula ia adalah bidadari bernama Dewi Nawangwulan. Soelarto (1980:17) di akhir cerita Dewi Nawangwulan telah mendapatkan kembali selendangnya dan kembali ke kayangan. Namun karna telah berhubungan dengan manusia ia ditolak dan kembali lagi ke bumi. *Babad Tanah Jawa* oleh Wirjapanitra juga tertulis cerita Dewi Nawanwulan adalah bidadari yang diperistri oleh Jaka Tarub. Namun dalam babad versi ini tidak dijelaskan di tolaknya Dewi Nawangwulan memasuki kayangan. Setelah di bumi ia berkelana hingga sampai ke Laut Selatan dan bertemu dengan Kanjeng Ratu Kidul. Kemudian ia di angkat menjadi pembesar dan berganti nama Nyahi Roro Kidul.

Sedangkan asal-usul Roro kidul dipercaya adalah sosok mahluk gaib yang berada di laut selatan sebelum Kanjeng Ratu Kidul menjadi penguasa. Hanya disebut dari mulit ke mulut, bahwa Roro Kidul adalah jin atau mahluk halus yang sudah menghuni dalam Lautan Selatan, lama sebelum Ajar

Cemaratunggal menjadi penguasa kerajaan jin dan mahluk halus di Lautan Selatan, tutur Soelarto (1980:25).

Dalam sumber kajian pustaka lain, dalam buku yang ditulis oleh Pranoto (2007:47), juga menyebutkan bahwa Nyai loro kidul atau Nyi Roro Kidul itu sama, serupa atau sosok dan bukan berlain-lainan. Sedangkan posisi Nyai Loro Kidul atau Nyi Roro Kidul didalam kerajaan Laut selatan adalah sebagai Panglima dari Kanjeng Ibu Ratu dan dibawah setingkat dari Kanjeng Ibu Ratu, dan yang jelas Nyai Loro Kidul atau Nyi Roro Kidul adalah bukan dan tidak sama dengan Kanjeng Ibu Ratu Kidul Sekaring Jagad. Sementara dalam buku yang ditulis oleh Anwar yang berjudul Misteri Nyi Roro Kidul dan Laut Selatan yang diterbitkan tahun 2010, juga menjelaskan berbagai versi Nyi Roro Kidul dan Kanjeng Ratu Kidul, dirangkum sebagai berikut.

1) Nyi Roro Kidul sebagai Putri Kadita

Pertama, adalah anak kandung dari Raja Munding Wangi, ibunya juga dikenal dengan sosok wanita yang cantik. Selama menikah dengan Raja Munding Wangi tidak mempunyai anak laki-laki. Kemudian Raja Munding Wangi menikah kembali dengan Dewi Mutiara dan berhasil mempunyai seorang putra. Dewi Mutiara ingin putranya kelak menjadi raja, namun ada halangan yakni kecantikan Putri Kadita yang selalu dipuji-puji termasuk ayahnya. Kemudian Dewi Mutiara memberikan penyakit dengan menyuruh salah satu dukun sakti, kondisi Putri Kadita menjadi buruk rupa dan tidak bisa disembuhkan hingga Putri Kadita diusir dari kraton dan berjalan menuju pantai selatan. Melihat air laut yang bersih dan

bersinar lalu ia menyebarkan dirinya kemudian berubah cantik dan menjadi ratu mahluk halus di dasar samudra selatan.

Jika dalam versi Sunda, gadis ini bernama Lara Kadita yang merupakan putri tercinta dari Prabu Siliwangi, ceritanya hampir sama. Lara Kadita adalah putri yang sangat cantik, karena kecantikannya itulah membuat selir raja yang lain menjadi iri. Kemudian Lara Kadita diguna-guna hingga menjadi perempuan yang jelek. Jika di versi Jawa Putri Kadita berjalan sampai laut selatan, dalam versi Sunda disebutkan ia bertapa di Pantai Karang Hau. Dalam pertapaannya ia mendapatkan wahyu untuk terjun ke laut selatan agar kondisinya menjadi pulih seperti semula dan menjadi sakti.

2) Nyi Roro Kidul sebagai Ratna Suwida

Kedua, bahwa Nyi Roro Kidul adalah seorang pertapa bernama Ratna Suwida. Konon ketika masih muda Ratna Suwida mengasingkan diri untuk bertapa di sebuah bukit. Kemudian pertapaannya berlanjut ke pantai selatan Jawa dan menjadi penguasa spiritual disana. *Babad Tanah Jawa* abad 19 menjelaskan bahwa pertapa itu pernah bertemu dengan salah satu pangeran dari Kerajaan Pajajaran yakni Joko Suruh. Si petapa adalah sosok wanita yang cantik, pertemuan yang tidak disengaja itu telah membuat Joko Suruh jatuh cinta. Namun petapa itu menolaknya sebab Joko Suruh merupakan keponakannya, namun Joko Suruh tidak mengetahui hal itu. Oleh pertapa, Joko Suruh diperintahkan untuk mencari dan menemukan Kerajaan Majapahit di Jawa Timur. Dalam pertemuannya Ratna

Suwida berkata pada Joko Suruh dan keturunannya akan menjadi penguasa di kerajaan yang terletak di dekat Gunung Merapi.

3) Nyi roro kidul sebagai Dewi Nawangwulan

Ketiga, versi ini menjelaskan bahawa sosok Nyi Roro kidul sebenarnya ialah Dewi Nawangwulan, seorang bidadari dari kayangan yang pernah menjadi istri dari Jaka Tarub. Konon, setelah Dewi Nawangwulan kembali kekayangan kedatangannya tidak diterima oleh pihak kayangan. Penolakan tersebut akhirnya membuat Dewi Nawangwulan kembali turun ke bumi dan bertapa di Laut Kidul. Pertapaannya membuat Laut Kidul bergolak dan membuat Penguaso Sagoro marah dan murka. Kemarahan menyebabkan terjadinya perang antara Dewi Nawang Wulan dengan Penguaso Segoro. Dengan kecerdikannya, perang itu dimenangkan oleh Dewi Nawang Wulan dan ia dinobatkan menjadi Ratu Laut Kidul yang bergelar Kanjeng Ratu Kidul.

4) Kanjeng Ratu Penguasa laut selatan (bukan nyi roro kidul) sebagai satu dari tujuh bidadari suci

Keempat, menyebutkan bahwa penguasa laut selatan termasuk satu dari tujuh bidadari yang turun dari kayangan ke bumi dengan cahaya suci atau spirit suci. Versi ini tidak menyebutkan penguasa laut selatan dengan nama Nyi Roro Kidul melainkan dengan Kanjeng Gusti Ratu Penguasa Selatan. Sosok Kanjeng Gusti Ratu dalam versi ini dianggap suci dan perbuatannya mencerminkan kebaikan. Oleh karena itu dalam versi ini menolak bahwa Kanjeng Gusti Penguasa Selatan adalah yang suka menggoda.

5) Nyi Roro Kidul adalah Dewi Anjani

Kelima, , bahwa Nyi Roro Kidul semula adalah murid Kanjeng Ratu Kidul yang bernama Dewi Anjani. Dewi Anjani belajar dalam waktu yang lama hingga mempunyai kesaktian tinggi. Merasa memiliki kesaktian yang tinggi dan merasa hebat ia menjadi takabur terhadap gurunya. Selain itu disebutkan juga bahwa didalam laut selatan terdapat 40 kerajaan gaib yang dipimpin oleh 40 ratu termasuk Kanjeng Ratu Kidul yang dianggap sebagai satu dari tujuh bidadari dan Dewi Anjani yang disebut sebagai Nyi Roro Kidul.

Anwar (2010) dalam tulisannya juga menemukan sebuah sumber mengenai perbedaan sosok Kanjeng Ratu Kidul dengan Nyi Roro Kidul, yang juga tertulis dalam sebuah koran nasional Jakarta pada yang terbit pada bulan Agustus 1990, isi nya sebagai berikut:

Salam damai dan sejahtera.

Saya sangat berterima kasih bila surat ini dapat diterbitkan. Saya ingin menjelaskan dan menjernihkan perihal Sang Penguasa Laut Selatan yang sesungguhnya. Selama ini, masyarakat telah keliru lantaran beranggapan bahwa Sang Penguasa Laut Selatan adalah Nyi Roro Kidul. Dan, karena perbuatannya, Penguasa Laut Selatan menjadi sangat menakutkan bagi masyarakat tertentu.

Melalui surat ini, saya menegaskan bahwa Sang Penguasa Laut Selatan bukanlah Nyi Roro Kidul yang selama ini dikenal oleh masyarakat, melainkan Kanjeng Ratu Kidul. Dialah yang sebenarnya sebagai Sang Penguasa Laut Selatan yang selama ini dimaksud, bukan Nyi Roro Kidul. Status dari Kanjeng Ratu Kidul adalah seorang raja atau penguasa di Laut Selatan, sedangkan Nyi Roro Kidul adalah patihnya.

Selama ini, bencana dan marabahaya adalah ulah dari kenakalan Nyi Roro Kidul. Namun, selama itu pula semua orang beranggapan bahwa yang bikin ulah adalah Sang Penguasa Laut Selatan. Hal ini sangat sesuai dengan sebuah penggambaran bahwa Nyi Roro Kidul seolah-olah merupakan seorang pembantu yang menyala gunakan nama tuannya, atau anak yang bikin ulah sehingga nama bapaknya tercoreng.

Maka Kanjeng Ratu Kidul dan Nyi Roro Kidul adalah dua pribadi yang berbeda. Jadi, tanpa mengurangi rasa hormat kepada guru, dukun, paranormal, atau apapun sebutannya, yang mengatakan bahwa Sang Penguasa Laut Selatan adalah Nyi Roro Kidul, agar dengan ini direnungkan kembali karena itu merupakan kekeliruan.

Demikian informasi yang bisa saya sampaikan. Suatu saat, saya akan menjelaskan alasan Kanjeng Ratu Kidul seolah-olah membiarkan patihnya berbuat seperti itu, serta asal usul dan misi Penguasa Laut Selatan.

Salam untuk para Kadang Sinarawedi

Ada pula dalam media yang berbeda, yaitu melalui ceramahnya Cak Nun berpendapat bahwa Nyi Roro Kidul itu tiga bersaudara yang pertama kakak tertua Ki Ageng Sapu Jagad yang berada di Merapi, Ki Sapu Jagad mempunyai dua adik pertama Dewi Nawangwulan dan yang kedua Dewi Nawangsih. Dewi Nawangwulan ini yang disebut Ratu Kidul dan Dewi Nawangsih Nyi Roro Kidul. Meskipun banyak sekali versi yang berkembang, semakin jelas bahwa memang benar adanya sosok Ratu Laut Selatan. Legenda Ratu Laut Selatan diyakini sudah ada sejak jaman berdirinya kerajaan mataram dan legenda itu masih ada sampai sekarang. Sehingga dalam perjalanannya banyak sekali perbedaannya. Perbedaan versi yang berkembang dimasyarakat bukan tanpa alasan tetapi dengan dasar dan sumber yang jelas. Ada yang diperoleh dari pengalaman mistik pribadi sehingga hal itu dianggap sangat benar, ada pula yang percaya dan mengikuti seseorang yang tingkat spiritualnya lebih tinggi sehingga pendapatnya dianggap benar. Bahkan ulama seperti cak nun juga mempunyai versi tentang sosok Ratu Laut Selatan.

Kanjeng Ratu Kidul dan Nyai Roro Kidul atau Nyi Roro Kidul adalah sosok yang diyakini pribadi yang berbeda. Pendapat mengenai sosok Kanjeng Ratu Kidul yang dianggap baik, dan sosok Nyai Roro Kidul atau Nyi Roro Kidul yang suka menyesatkan tentunya dikembalikan lagi pada diri manusianya sendiri. Manusia diberi akal untuk berfikir ketika dapat berfikir siapa yang memberinya kehidupan tentunya ia akan kembali lagi pada Tuhan-Nya bukan meminta pada yang lain, dan saling menghormati sesama makhluk ciptaan Tuhan.

Membaca kajian pustaka yang berbeda tentang Legenda Ratu Laut Selatan tentunya telah memberikan banyak gambaran, tentang peran dan hubungannya dengan Raja-Raja Mataram hingga menciptakan suatu kebudayaan. Dimulai dari berdirinya Kerajaan Mataram atau saat perjalanan Panembahan Senopati bertemu dengan Kanjeng Ratu Kidul dan hubungan itu masih dilakukan oleh Raja Kasunanan Surakarta dan Kesultanan Yogyakarta hingga saat ini. Perbedaan itu masih berada dalam satu pemahaman yang dapat diterima. Kaitannya dengan penciptaan karya seni, hal itu bukanlah sesuatu yang dianggap merugikan. Karena perbedaan telah banyak menambah inspirasi dalam ide menciptakan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan yang akan diaplikasikan dalam produk kulit nabati dengan menggunakan teknik *carving*.

B. Perancangan

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan menuangkan ide hasil dari analisis yang telah dilakukan dalam tahap eksplorasi. Kemudian ide tersebut diwujudkan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain. Pada tahap

perancangan terdiri dari (1) aspek dalam perancangan dompet meliputi aspek fungsi, ergonomi, estetika, budaya, bahan dan teknik; (2) perancangan desain meliputi desain alternatif dan terpilih serta ornamen dan gambar kerja; (3) perencanaan alat dan bahan.

1. Aspek dalam Perancangan Dompet

a. Aspek Fungsi

Seni kriya adalah bagian dari aktivitas manusia dalam bidang kesenian umumnya, dengan menghasilkan benda-benda pakai untuk memenuhi kebutuhan manusia akan peralatan hidupnya (Soedarso dalam kusmadi: diakses 5 Juni 2017). Setiap produk kriya fungsi harus mempunyai nilai fungsi yang baik bila produk itu akan digunakan. Fungsi tersebut dapat dihadirkan secara inovatif dari pemecahan suatu masalah, atau dari pengembangan suatu produk yang sudah ada. Dalam penciptaan produk kriya kulit nabati ini, penulis mencoba menghadirkan dua hal tersebut. Menciptakan suatu produk yang inovatif dari sekian banyak produk dompet yang sudah ada yakni dengan mengusung tema *handmade* dan penggunaan bahan baku serta mengolah teknik hias atau *carving* sebagai penambah unsur keindahan. Sehingga nantinya produk fungsi ini mampu memberikan kesan spesial bagi penggunanya.

b. Aspek Ergonomi

Istilah “ergonomi” berasal dari bahasa Latin yaitu *ergon* (kerja) dan *nomos* (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi,

engineering, manajemen dan desain/perancangan Nurmianto (2004: 1). Kuswana (2014: 1-2) menambahkan bahwa ditinjau dari fakta historis, ergonomi telah menyatu dengan budaya manusia sejak zaman megalitik, dalam proses perancangan dan pembuatan benda-benda seperti alat kerja dan barang buatan sesuai dengan kebutuhan manusia pada zamannya.

Iridiatadi dan Yassierli (2014: 5) memaparkan bahwa ergonomi adalah ilmu yang mempelajari berbagai aspek dan karakteristik manusia (kemampuan, kelebihan, keterbatasan, dan lain-lain) yang relevan dalam konteks kerja, serta memanfaatkan informasi yang diperoleh dalam upaya merancang produk, mesin, alat, lingkungan, serta sistem kerja yang terbaik. Tujuan utama yang hendak dicapai adalah tercapainya system kerja yang produktif dan kualitas kerja terbaik, disertai dengan kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi kerja, tanpa mengabaikan kesehatan dan keselamatan kerja.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ergonomi adalah ilmu yang mempelajari tentang karakteristik manusia dalam kaitannya dengan rancangan atau penciptaan benda yang memiliki nilai fungsi. Fungsi tersebut berhubungan dengan fungsi kerja anatomi manusia. Rancangan/penciptaan benda dengan ergonomi yang baik maka akan membuat fungsi kerja anatomi manusia nyaman, kemudian berpengaruh terhadap fisiologis dan psikologis pada manusia. Karena kaitannya dengan karakteristik manusia maka cakupan ilmu ergonomi berkembang lebih luas. Penciptaan benda-benda kecil yang dipakai oleh seorang individu hingga sarana *public* harus dengan pertimbangan ergonomi yang tepat dan sesuai sasaran. Rancangan/penciptaan benda dengan ergonomi yang baik

maka akan membuat fungsi kerja anatomi manusia nyaman, kemudian berpengaruh terhadap fisiologis dan psikologis pada manusia. Maka dalam perancangan produk dompet ini selalu mengolah faktor-faktor lainnya, seperti penyesuaian ukuran benda yang akan dimasukkan dalam dompet, ukuran dengan saku celana, pertimbangan tebal tipisnya dompet, serta pertimbangan dalam penggunaan ornamen.

c. Aspek Estetis

Menurut Rizali (2003: 4) estetika berasal dari kata *aesthetis* (Yunani) yang berarti pencerapan atau cerapan indra. Pencerapan atau persepsi tidak hanya melibatkan indra, tetapi juga proses psikofisik seperti asosiasi, pemahaman, khayal, kehendak, dan emosi. Pada awalnya estetika adalah bidang filsafat yang berurusan dengan pemahaman tentang keindahan alam dan seni. Dalam perkembangannya hingga kini estetika diartikan sebagai seni yang meliputi pemilihan dan penyusunan unsur-unsur seni serta cara pengungkapannya. Aspek estetis merupakan aspek yang penting diperhatikan setelah aspek fungsi dan aspek ergonomi. Dengan menghadirkan nilai estetis yang baik pada penciptaan produk kriya fungsi maka produk tersebut akan terlihat lebih menarik. Penciptaan produk kriya kulit nabati dengan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan mempunyai nilai keindahan yang terkandung didalamnya. Nilai keindahan tersebut dihadirkan melalui pengolahan teknik, pengolahan warna, bentuk serta elemen kesenirupaannya.

d. Aspek Budaya

Olah seni itu umumnya terinspirasi atas kekayaan hasil seni dan budaya bangsa (Raharjo dalam Purwito dan Indro Baskoro Miko Putro, (Eds.) 2009). Sebagai sebuah karakter budaya bangsa yang juga menggali sumber daya alam dan dipadu sumber daya manusianya, maka seni kriya memiliki aspek etnisitas yang mampu memberikan nuansa Indonesia. Penciptaan produk kriya kulit nabati dengan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan merupakan wujud penggalian nilai budaya bangsa yang ada dimasyarakat. Ekplorasi seni tradisi yang berasal dari budaya lokal diharapkan mampu memberikan nuansa etnisitas sebagai ciri khas nuansa Indonesia.

e. Aspek Bahan

Bahan sangat memegang peran penting dalam menghasilkan produk kriya yang berkualitas. Selain itu penggunaan bahan juga berpengaruh dengan penerapan teknik yang digunakan. Dengan bahan yang baik dipadu dengan teknik yang tepat maka dapat memberikan karakter yang unik pada karya kriya. Etnisitas itu terpancar dari keunikan ekplorasi seni tradisi Nusantara dan karakter bahan baku yang ada disetiap wilayah Indonesia (Raharjo dalam Purwito dan Indro Baskoro Miko Putro, (Eds.) 2009). Bahan kulit tersamak nabati sendiri tersedia di pasaran dengan berbagai kualitas, kualitas rendah hingga yang terbaik. Untuk itu perlu adanya pemilihan bahan yang disesuaikan dengan kebutuhan. Penggunaan kulit samak nabati dipilih karena kulit ini yang cocok untuk penerapan teknik *carving*. Bagian dalam atau *interior* dompet juga menggunakan kulit nabati agar

mendapat kesamaan dan keserasian yang timbul karena warna naturalnya. Penggunaan kulit nabati untuk teknik *carving* dan bagian *interior* juga berbeda ketebalannya. Pada bagian *cover* untuk aplikasi teknik *carving* menggunakan ketebalan 3 mm, sedangkan untuk bagian *interior* menggunakan 1,2 mm.

f. Aspek Teknik

Seni kriya lebih berorientasi pada kegunaan dalam kehidupan manusia sehari-hari dibarengi dengan teknik pembuatan yang tinggi, Kusnadi (2010: 63-70). Penciptaan produk kriya baik produk kriya fungsi atau kriya seni terdapat bermacam-macam teknik yang yang dapat digunakan. Penggunaan teknik dalam menciptakan karya kriya harus disesuaikan dengan material atau bahan baku. Teknik itu bisa berdiri sendiri atau hanya dapat diterapkan dalam satu bidang kriya. Namun ada juga teknik yang dapat diterapkan di beberapa bidang kriya seperti teknik *skrol* pada kriya kayu bisa diterapkan juga dalam kriya logam. Selain itu teori dasar dalam penerapan teknik dan penggunaan karakter alat juga memiliki kesamaan. Seperti tatahan pada kriya kayu dan kriya logam, serta teknik *carving* pada kriya kulit.

Didalam kriya kulit juga terdapat bermacam-macam teknik yang digunakan untuk menghias produk kulit tersamak, seperti halnya teknik *pyrograf*, teknik *emboss*, dan teknik *carving*. Bahkan diantaranya sudah berkembang sangat maju, yakni mengolah teknologi modern menjadi sedemikian rupa sehingga dapat menciptakan hiasan yang indah dan penuh ketepatan. Namun disisi lain produk manual yang diproses secara *handmade* tidak kalah bersaing dengan produk-

produk modern tersebut. Karena masing-masing produk memiliki keunggulan dan pasarnya masing-masing. Pada Tugas Akhir Karya Seni ini, teknik yang digunakan dalam kriya kulit tersamak adalah teknik *carving*. Teknik ini dipilih karena sifatnya yang khas, selain itu dianggap lebih dapat merealisasikan dan memvisualkan ide serta gagasan yang berkarakter.

2. Perancangan Desain

Setelah melakukan pertimbangan aspek-aspek dalam penciptaan selanjutnya adalah membuat rancangan desain. Rancangan desain tersebut divisualkan kedalam sketsa yang meliputi pembuatan desain alternatif dan desain terpilih serta pembuatan sketsa ornamen dan gambar kerja

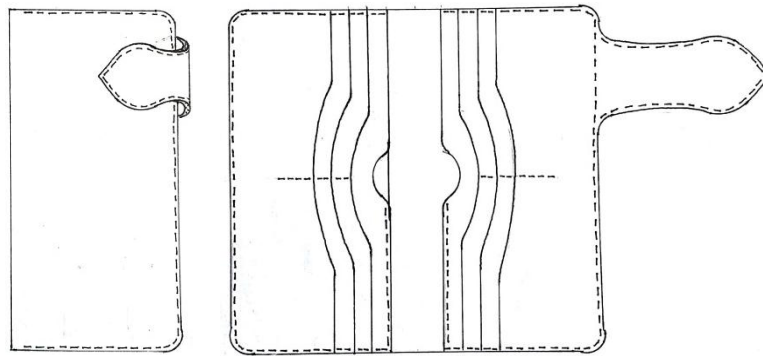
a. Pembuatan Desain Alternatif dan Desain Terpilih

Pembuatan desain alternatif merupakan proses membuat desain interior dan eksterior pada setiap dompet. Pada setiap produk dibuat empat sketsa alternatif. Sketsa tersebut meliputi sketsa bagian eksterior dan interior pada dompet. Antara satu desain dengan desain lainnya dibuat secara berbeda. Tujuannya agar mendapatkan desain yang berkarakter dan variatif dari desain yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan desain terpilih merupakan salah satu desain dari desain alternatif.

1) Desain alternatif

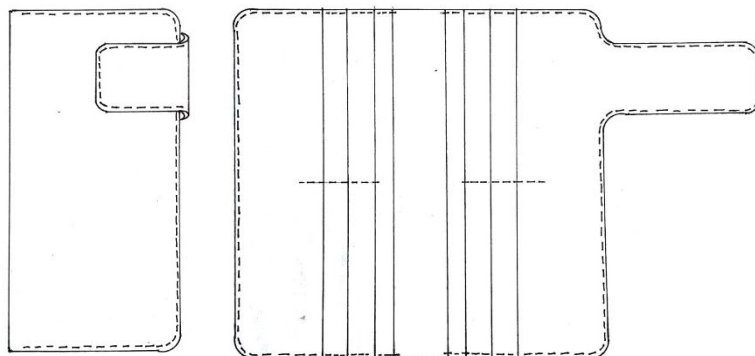
a) Long Wallet 1

(1) Desain Alternatif 1



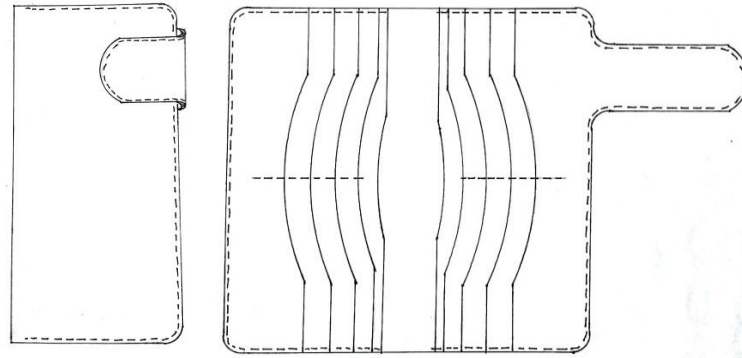
Gambar 3. Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 1
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(2) Desain Alternatif 2



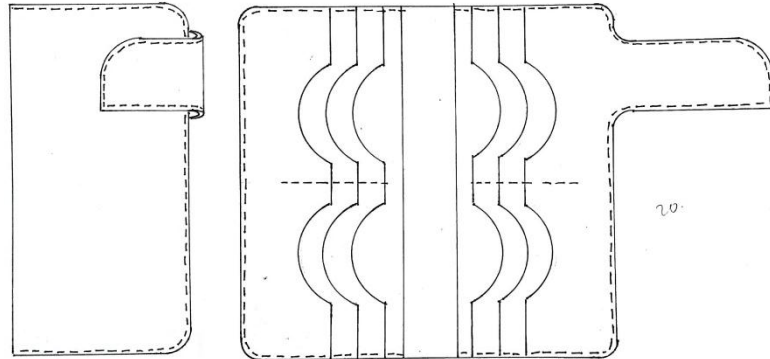
Gambar 4. Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 1
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(3) Desain Alternatif 3



Gambar 5. Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 1
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

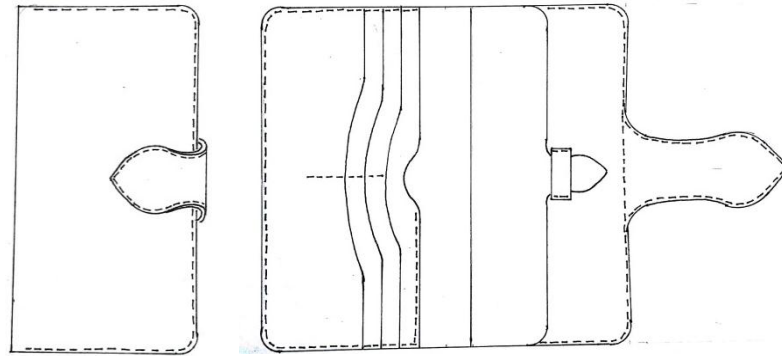
(4) Desain Alternatif 4



Gambar 6. Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 1
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

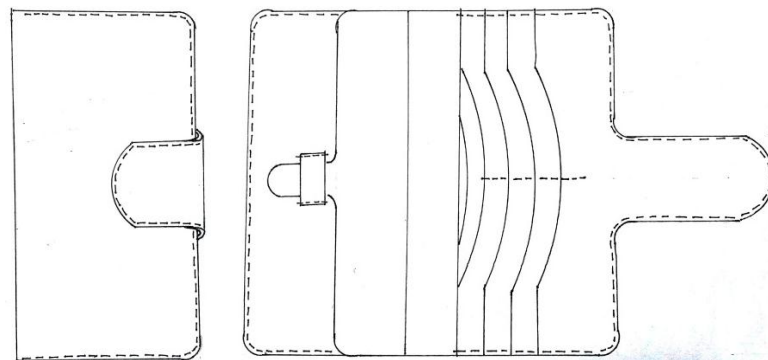
b) Long Wallet 2

(1) Desain Alternatif 1



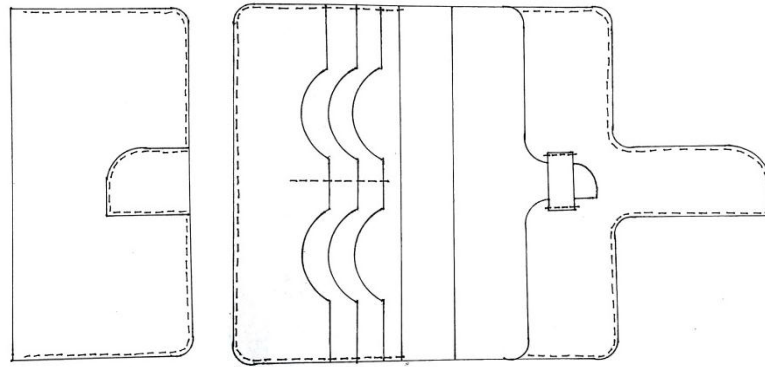
Gambar 7. Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 2
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(2) Desain Alternatif 2



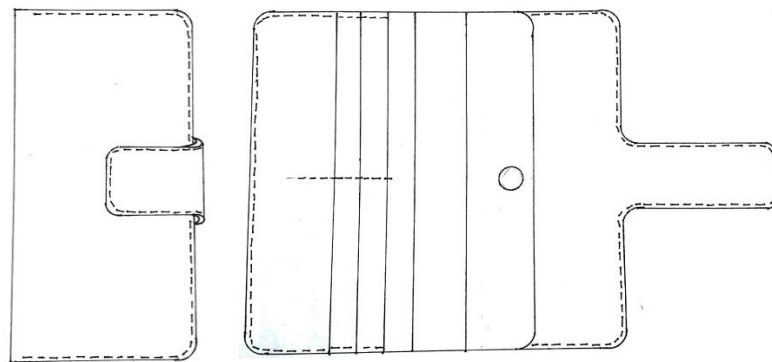
Gambar 8. Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 2
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(3) Desain Alternatif 3



Gambar 9. Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 2
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

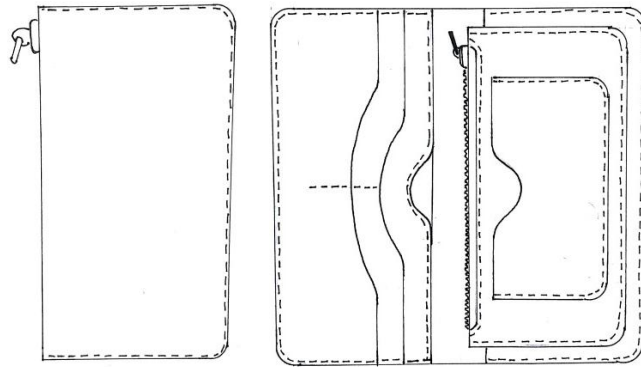
(4) Desain Alternatif 4



Gambar 10. Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 2
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

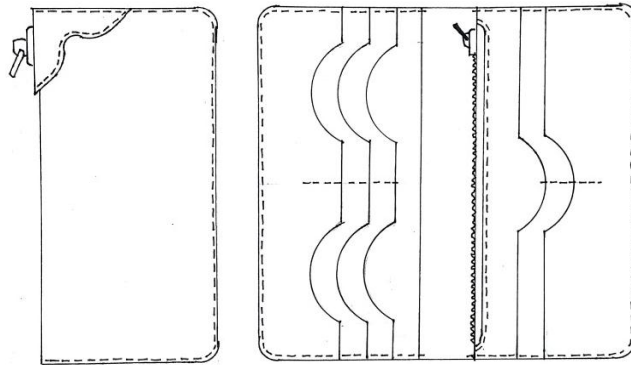
c) Long Wallet 3

(1) Desain Alternatif 1



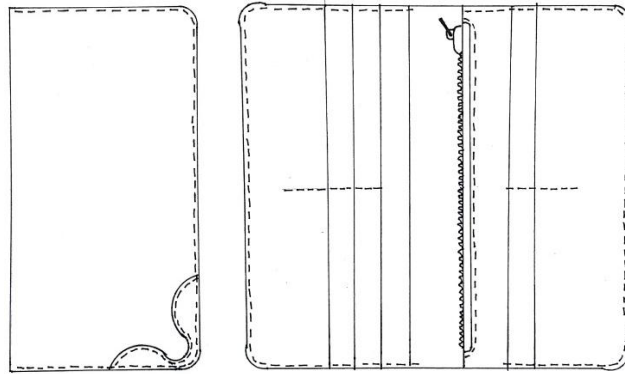
Gambar 11. Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 3
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(2) Desain Alternatif 2



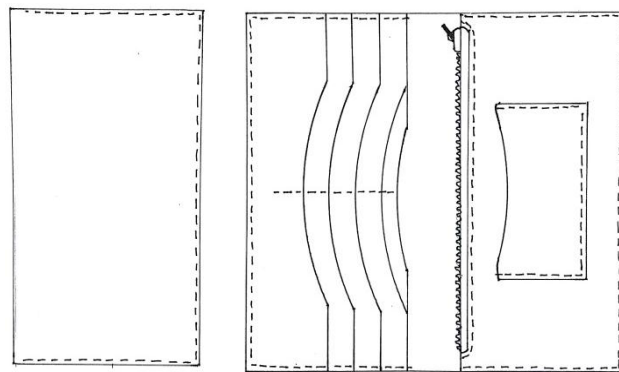
Gambar 12. Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 3
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(3) Desain Alternatif 3



Gambar 13. Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 3
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

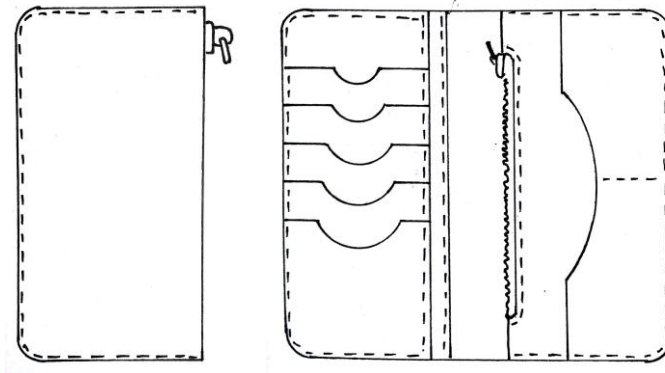
(4) Desain Alternatif 4



Gambar 14. Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 3
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

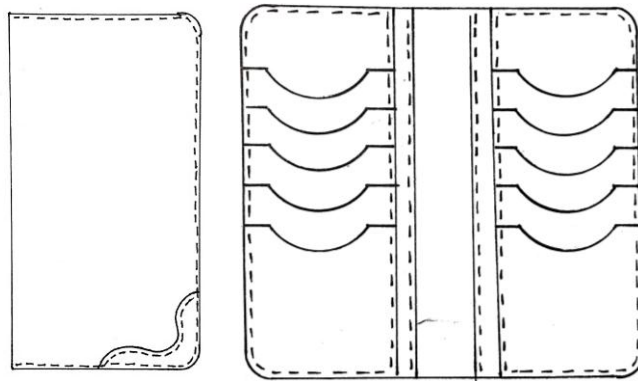
d) Long Wallet 4

(1) Desain Alternatif 1



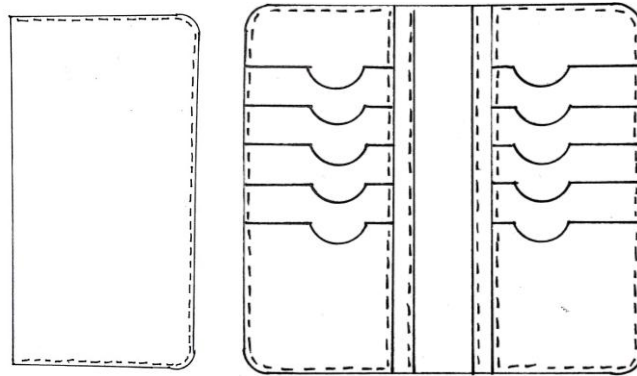
Gambar 15. Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 4
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(2) Desain Alternatif 2



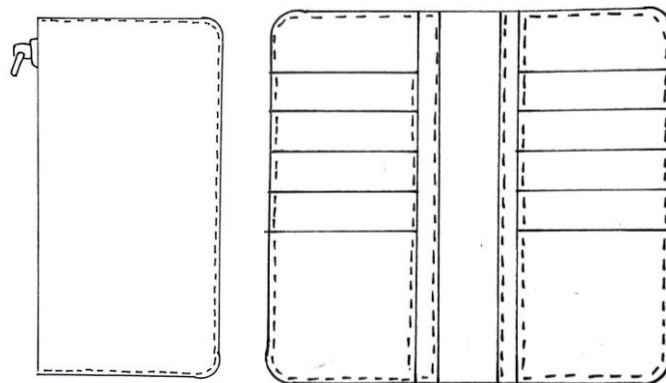
Gambar 16. Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 4
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(3) Desain Alternatif 3



Gambar 17. Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 4
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

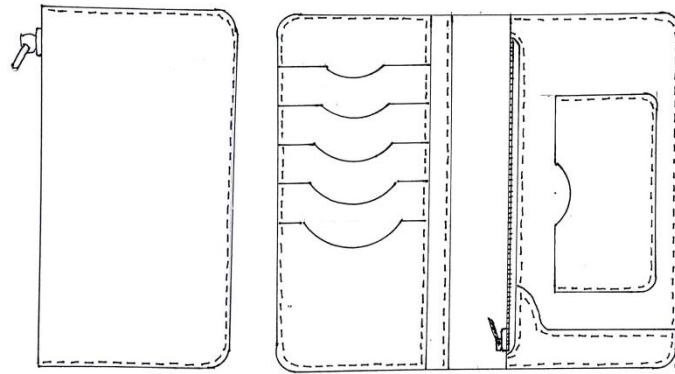
(4) Desain Alternatif 4



Gambar 18. Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 4
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

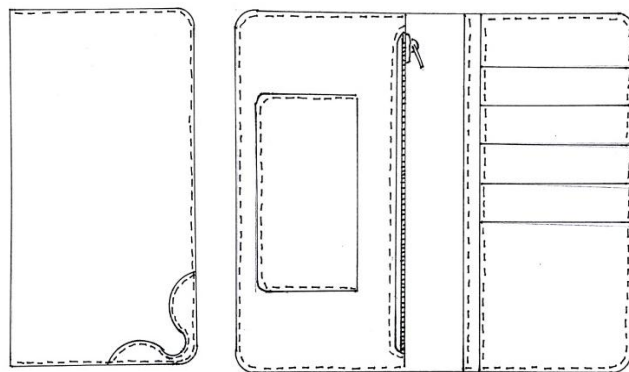
e) Long Wallet 5

(1) Desain Alternatif 1



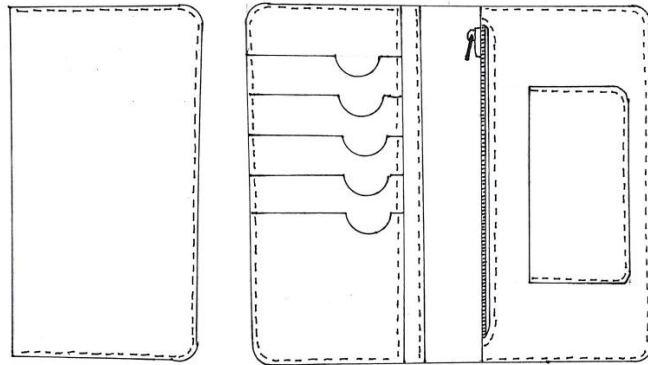
Gambar 19. Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 5
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(2) Desain Alternatif 2



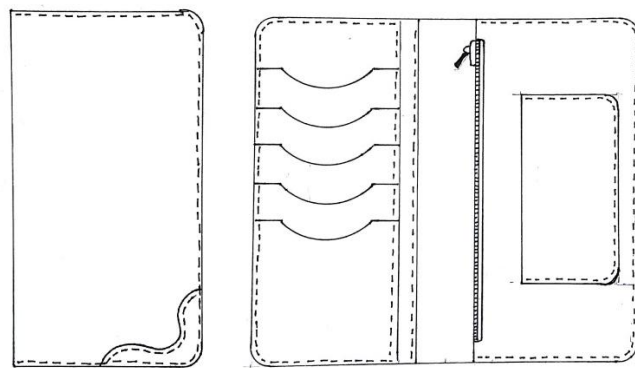
Gambar 20. Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 5
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(3) Desain Alternatif 3



Gambar 21. Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 5
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

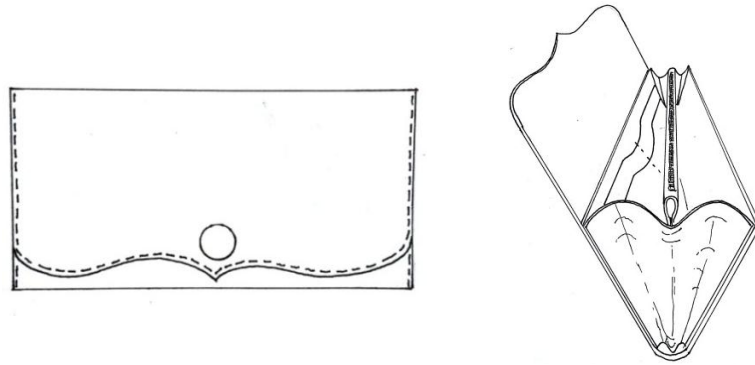
(4) Desain Alternatif 4



Gambar 22. Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 5
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

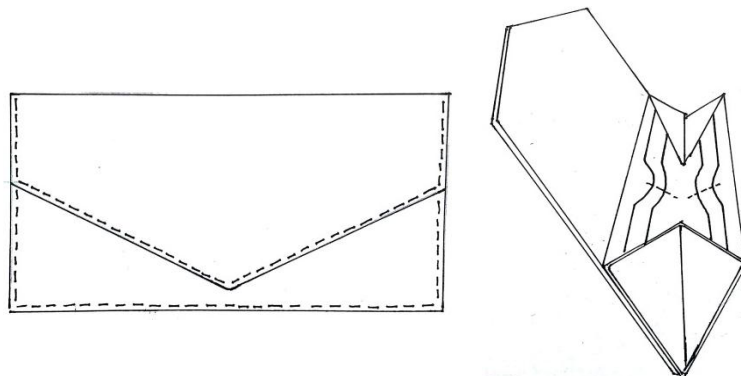
f) Long Wallet 6

(1) Desain Alternatif 1



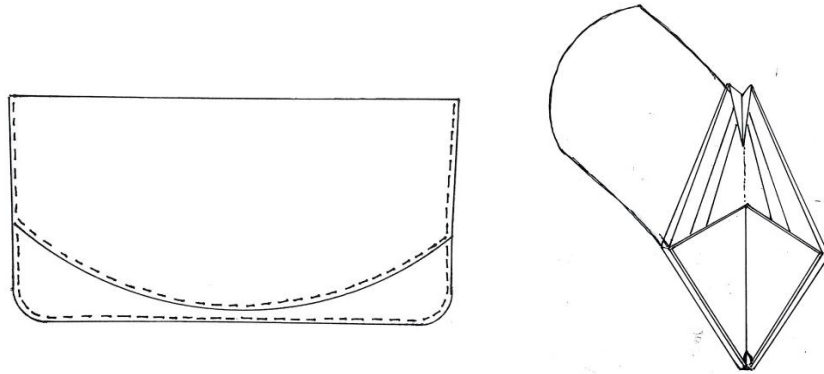
Gambar 23. Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 6
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(2) Desain Alternatif 2



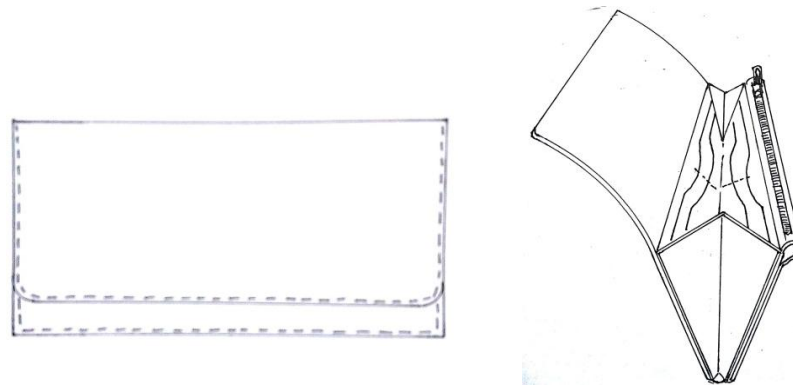
Gambar 24. Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 6
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(3) Desain Alternatif 3



Gambar 25. Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 6
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

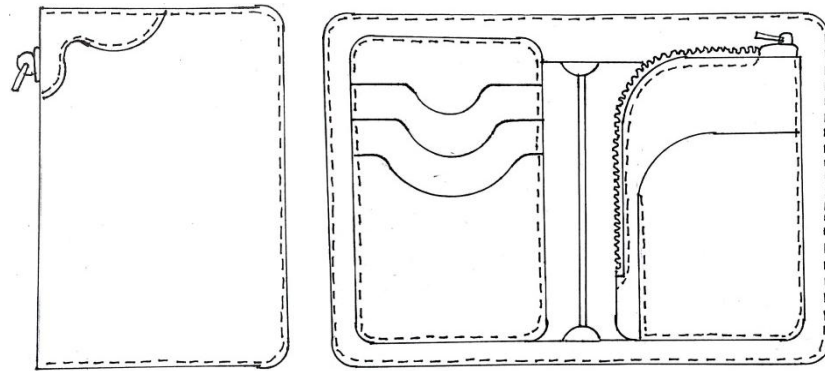
(4) Desain Alternatif 4



Gambar 26. Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) long wallet 6
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

g) Medium Wallet

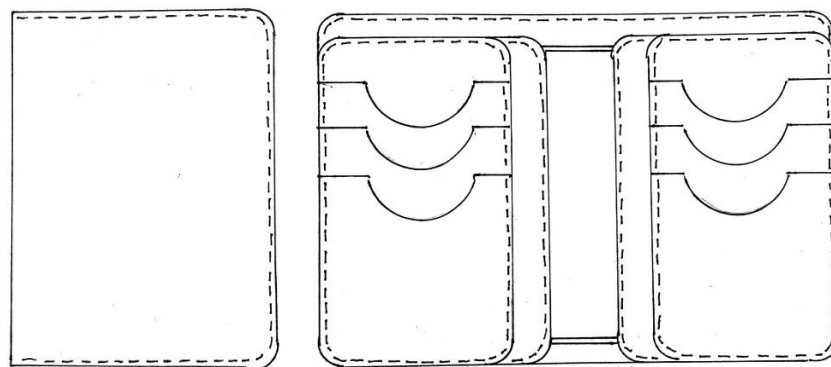
(1) Desain Alternatif 1



Gambar 27. Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) medium wallet

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

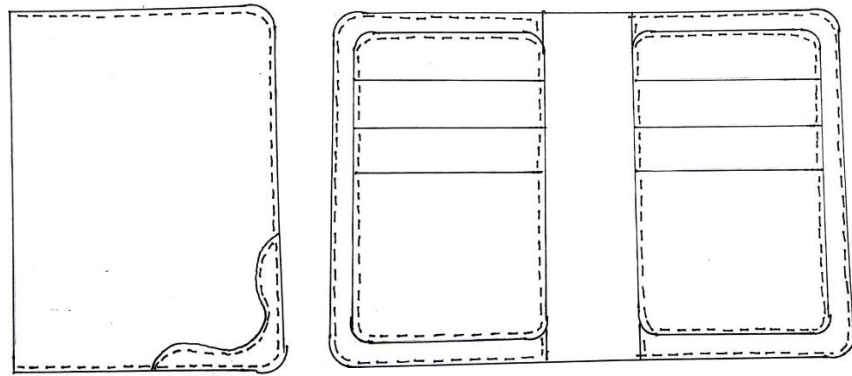
(2) Desain Alternatif 2



Gambar 28. Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) medium wallet

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

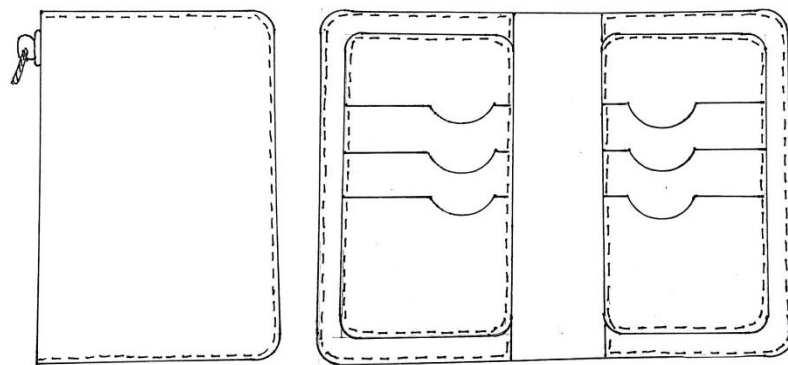
(3) Desain Alternatif 3



Gambar 29. Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) medium wallet

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(4) Desain Alternatif 4

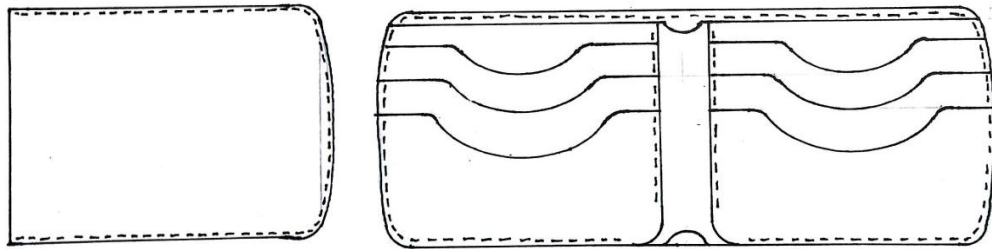


Gambar 30. Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) medium wallet

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

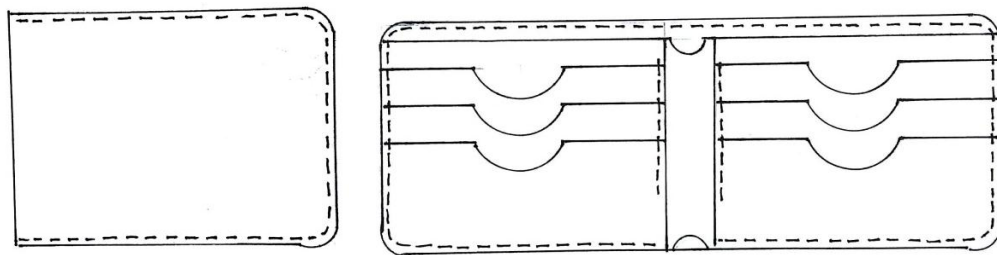
h) Standar Wallet

(1) Desain Alternatif 1



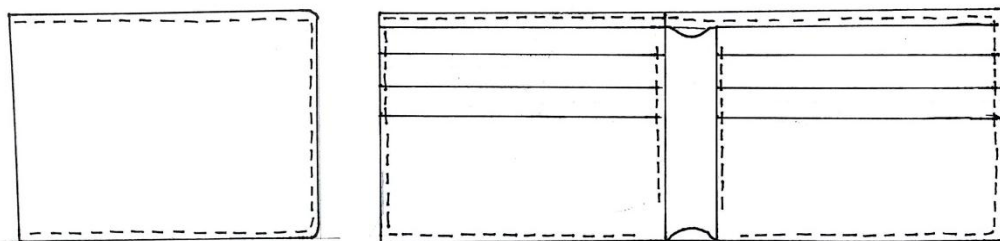
Gambar 31. Alternatif 1 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) standar wallet
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(2) Desain Alternatif 2



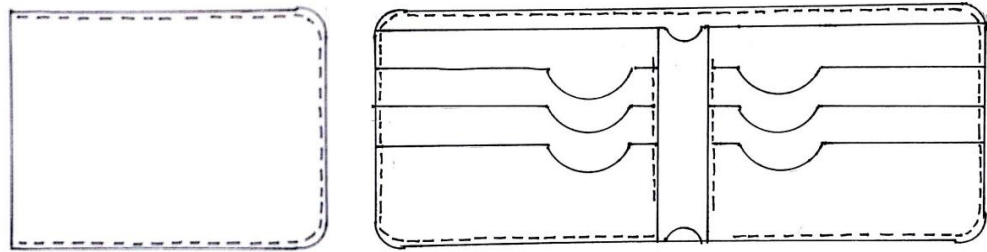
Gambar 32. Alternatif 2 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) standar wallet
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

(3) Desain Alternatif 3



Gambar 33. Alternatif 3 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) standar wallet
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

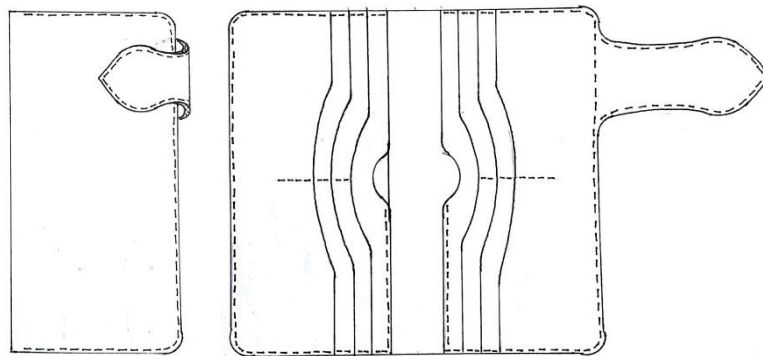
(4) Desain Alternatif 4



Gambar 34. Alternatif 4 desain interior (kanan) dan eksterior (kiri) standar wallet
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

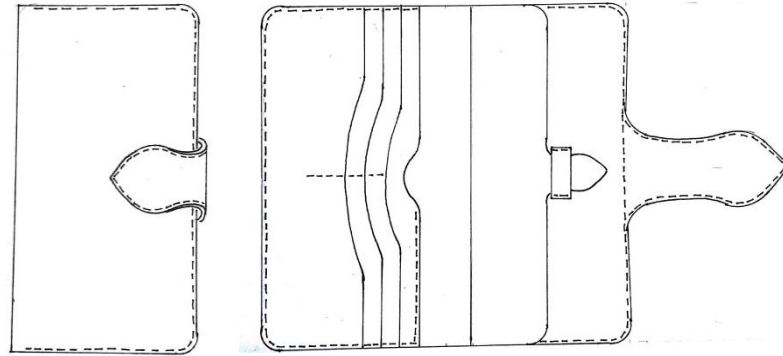
2) Desain Terpilih

a) Long Wallet 1



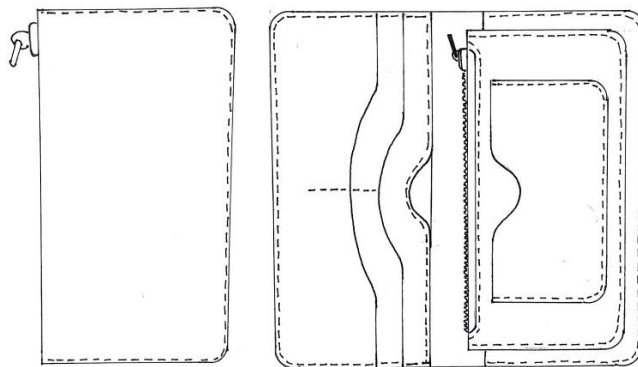
Gambar 35. Desain terpilih long wallet 1, interior (kanan) dan eksterior (kiri)
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b) Long Wallet 2



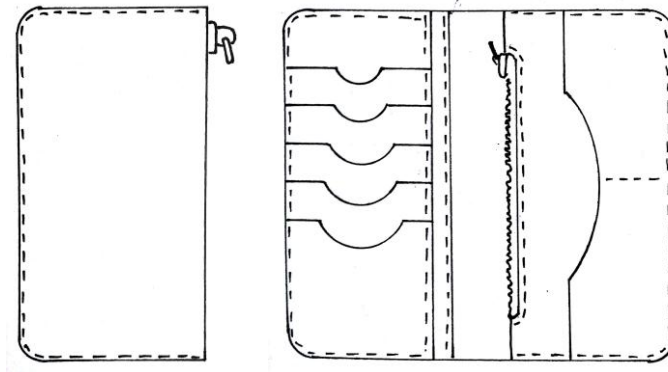
Gambar 36. Desain terpilih long wallet 2, interior (kanan) dan eksterior (kiri)
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

c) Long Wallet 3



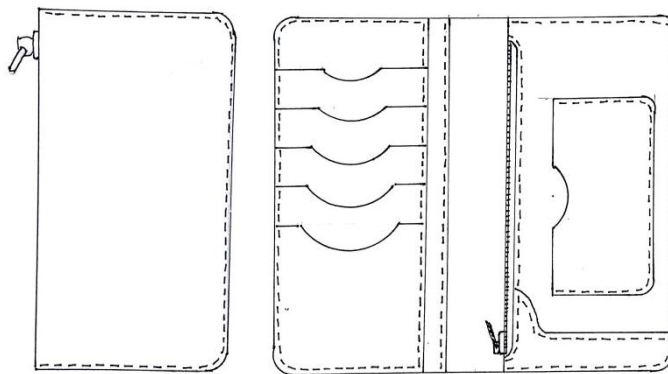
Gambar 37. Desain terpilih long wallet 3, interior (kanan) dan eksterior (kiri)
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

d) Long Wallet 4



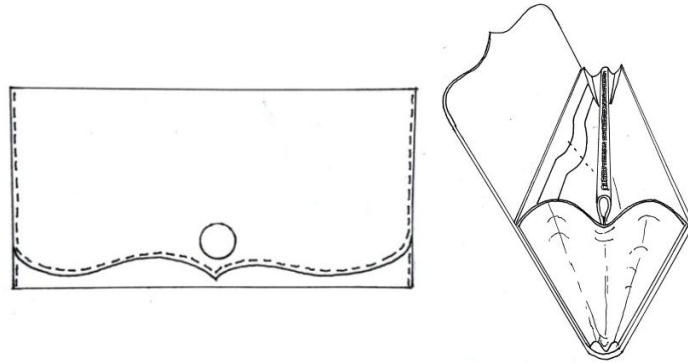
Gambar 38. Desain terpilih long wallet 4, interior (kanan) dan eksterior (kiri)
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

e) Long Wallet 5



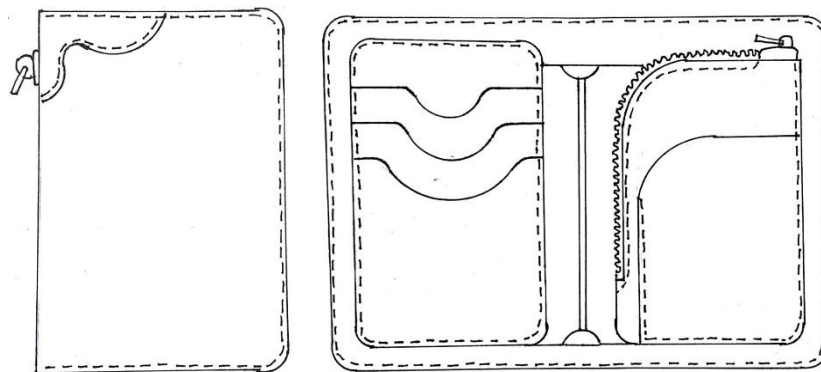
Gambar 39. Desain terpilih long wallet 5, interior (kanan) dan eksterior (kiri)
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

f) Long Wallet 6



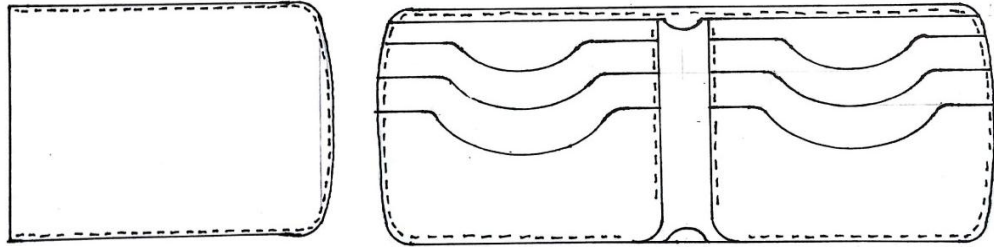
Gambar 40. Desain terpilih long wallet 6, interior (kanan) dan eksterior (kiri)
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

g) Medium Wallet



Gambar 41. Desain terpilih medium wallet, interior (kanan) dan eksterior (kiri)
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

h) Standar Wallet



Gambar 42. Desain terpilih standar wallet, interior (kanan) dan eksterior (kiri)
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b. Pembuatan Ornamen dan Gambar Kerja

Setelah terdapat desain terpilih selanjutnya adalah membuat ornamen dan gambar kerja. Pembuatan ornamen disesuaikan dengan ukuran dompet. Selain itu sketsa ornamen juga harus menyesuaikan dengan alat yang akan digunakan pada teknik *carving* agar nantinya hasil tatahan sesuai dengan yang diinginkan. Setelah membuat ornamen selanjutnya adalah membuat gambar kerja. Pembuatan gambar kerja dapat membantu dan memberikan gambaran secara detail setiap dompet sebelum proses pembuatan dompet. Sehingga kekurangan pada setiap produk dapat diketahui dan diperbaiki.

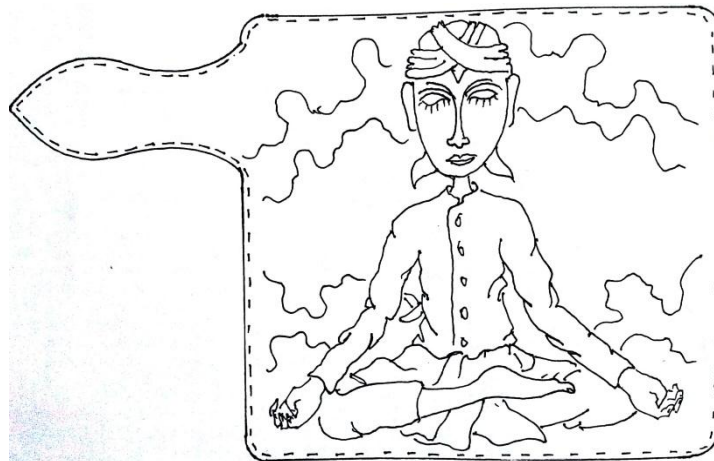
1) Long Wallet 1

a) Sketsa ornamen

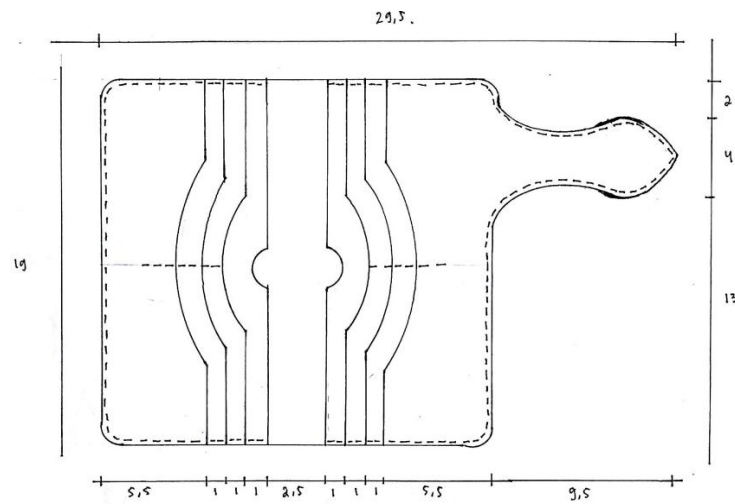


Gambar 43. Sketsa ornamen long wallet 1
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

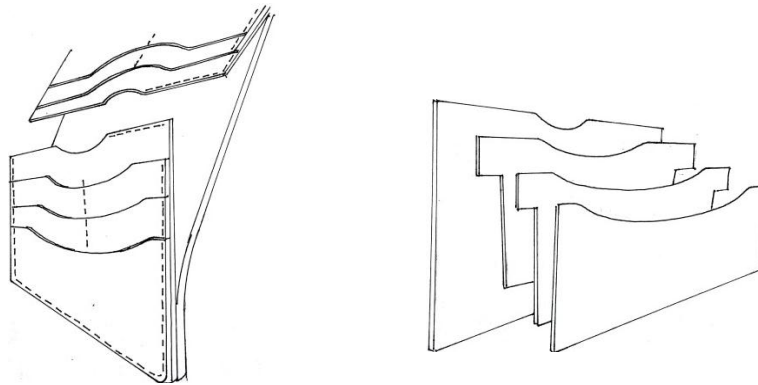
b) Gambar Kerja



Gambar 44. Pengaplikasian sketsa pada long wallet 1
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 45. Ukuran desain long wallet 1
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 46. Gambar kerja long wallet 1
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

2) Long Wallet 2

a) Sketsa Ornamen



Gambar 47. Sketsa ornamen long wallet 2

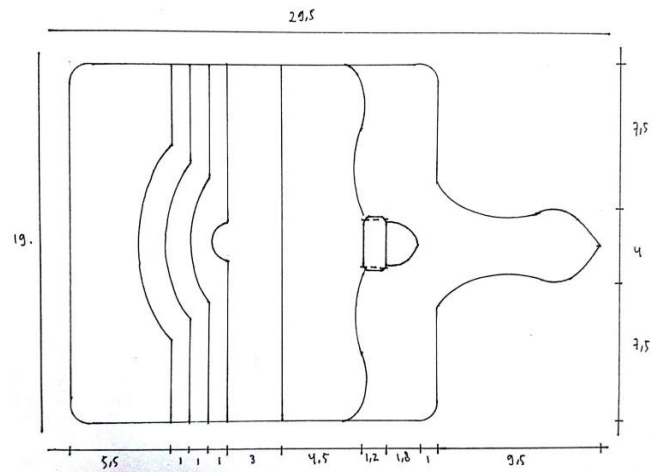
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b) Gambar Kerja

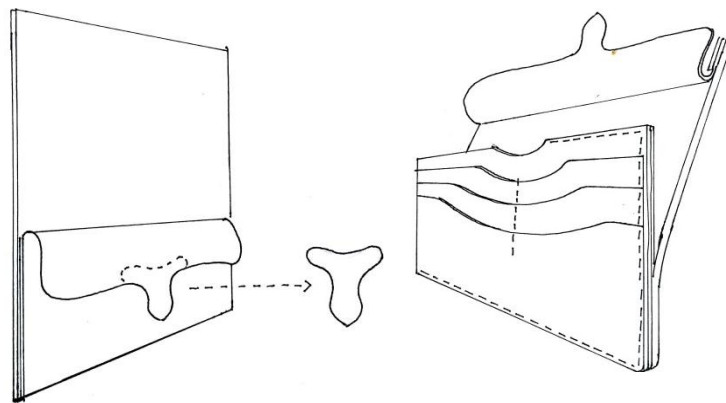


Gambar 48. Pengaplikasian sketsa pada long wallet 2, tampak depan (kiri) dan tampak belakang (kanan)

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 49. Ukuran desain long wallet 2
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 50. Gambar kerja long wallet 2
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

3) Long Wallet 3

a) Sketsa Ornamen



Gambar 51. Sketsa ornamen long wallet 3

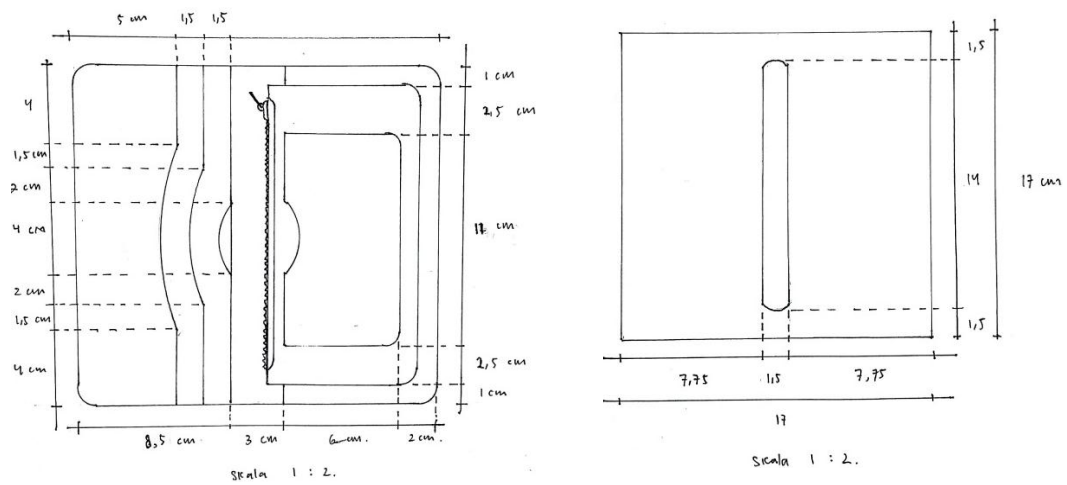
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b) Gambar Kerja

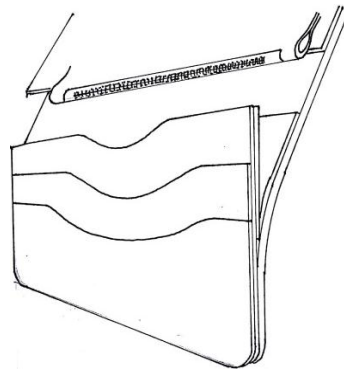


Gambar 52. Pengaplikasian sketsa long wallet 3

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 53. Ukuran desain long wallet 3
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 54. Gambar kerja long wallet 3
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

4) Long Wallet 4

a) Sketsa ornamen



Gambar 55. Sketsa ornamen long wallet 4
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b) Gambar Kerja



Gambar 56. Pengaplikasian sketsa pada long wallet 4, tampak depan (kiri) dan tampak belakang (kanan)

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

5) Long Wallet 5

a) Sketsa Ornamen

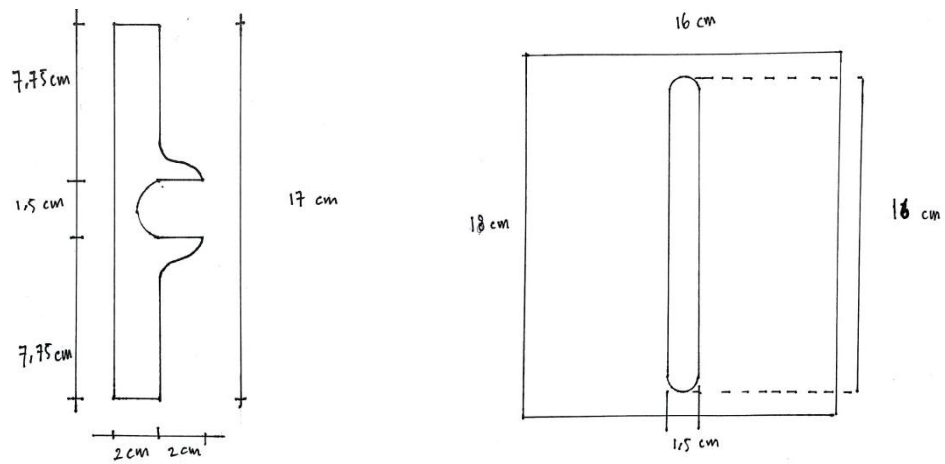


Gambar 57. Sketsa ornamen long wallet 5
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b) Gambar Kerja



Gambar 58. Pengaplikasian sketsa long wallet 5
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 59. Gambar kerja long wallet 5
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

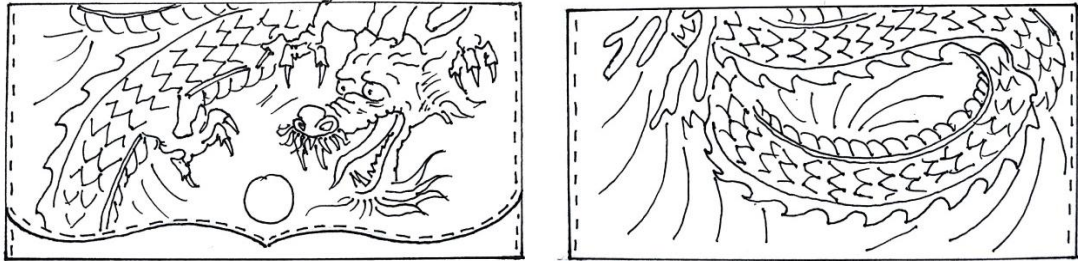
6) Long Wallet 6

a) Sketsa Ornamen



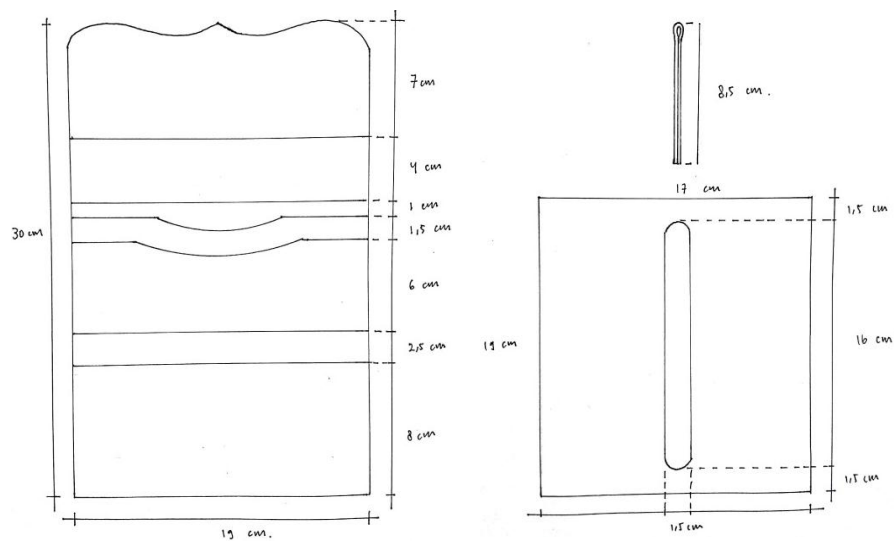
Gambar 60. Sketsa ornamen long wallet 6
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b) Gambar Kerja



Gambar 61. Pengaplikasian sketsa long wallet 6, tampak depan (kiri) dan tampak belakang (kanan)

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

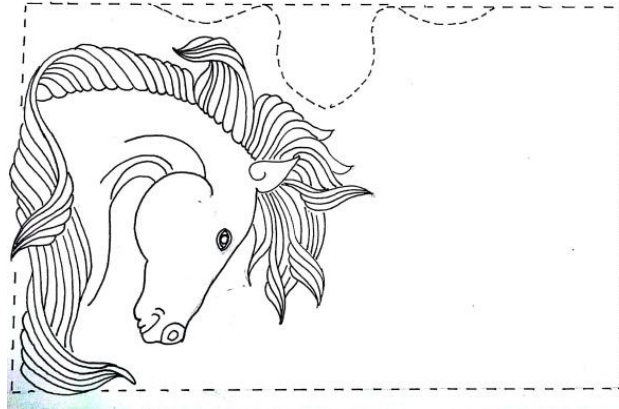


Gambar 62. Gambar kerja long wallet 6

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

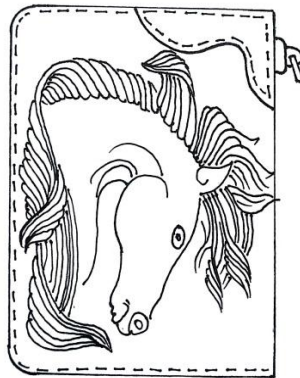
7) Medium Wallet

a) Sketsa Ornamen



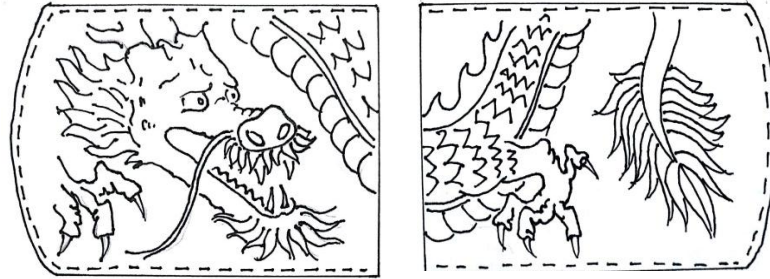
Gambar 63. Sketsa ornamen medium wallet
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b) Gambar Kerja



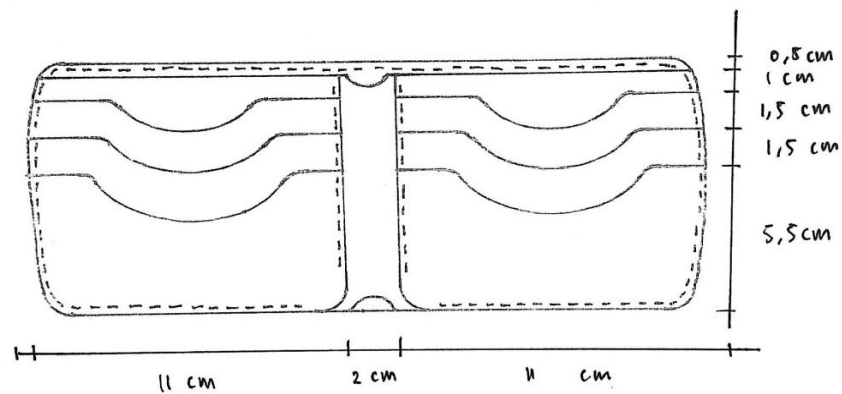
Gambar 64. Pengaplikasian sketsa medium wallet
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b) Gambar Kerja



Gambar 67. Pengaplikasian sketsa pada standar wallet, tampak depan (kiri) dan tampak belakang (kanan)

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

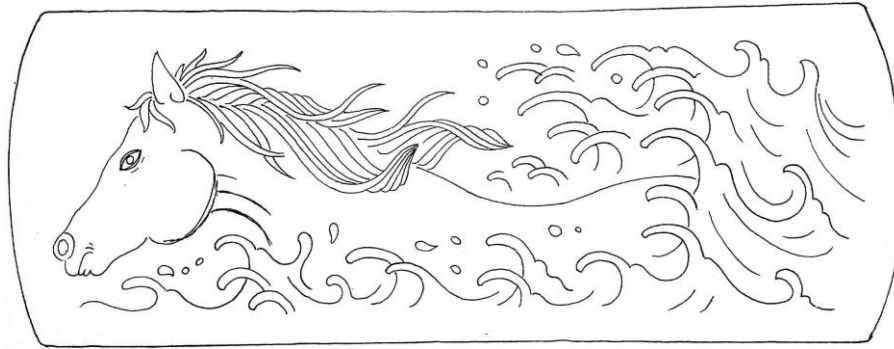


Gambar 68. Gambar kerja standar wallet

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

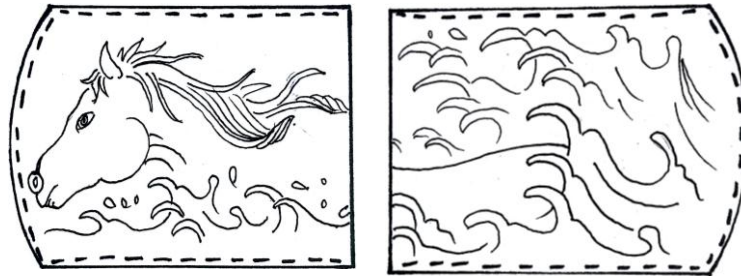
9) Standar Wallet (tambahan)

a) Sketsa Ornamen



Gambar 69. Sketsa ornamen standar wallet (tambahan)
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b) Gambar Kerja



Gambar 70. Pengaplikasian sketsa standar wallet (tambahan), tampak depan (kiri) dan tampak belakang (kanan)
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

3. Perencanaan Alat dan Bahan

a. Alat

Pada proses berkarya kelengkapan alat merupakan bagian penting dalam mendukung proses berkarya. Sehingga alat yang digunakan perlu dipersiapkan secara detail dan rinci. Adapun alat yang digunakan dalam proses berkarya kulit teknik *carving* sebagai berikut.

1) *Sponge*

Sponge digunakan untuk membasahi kulit ketika akan memulai proses bekerja. Cara penggunaan *sponge* yaitu dengan diusapkan kebagian kulit yang akan digarap. Selain menggunakan *sponge*, bisa juga menggunakan semprotan.



Gambar 71. *Sponge*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

2) *Cutting Matt*

Cutting matt adalah alas untuk memotong seperti memotong kulit atau memotong kertas saat akan membuat pola. *Cutting matt* ini sifatnya seperti karet, sehingga akan membuat mata *cutter* tajam lebih lama. *Cutting matt*

dipergadangkan berbagai ukuran. Pada proses ini menggunakan *cutting matt* berukuran A2.



Gambar 72. *Cutting cut*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

3) Marmer

Proses menatah/menstempel membutuhkan alas yang keras dan rata, yakni agar mendapatkan hasil tatahan yang maksimal, pada proses inilah marmer tersebut difungsikan. Selain menggunakan marmer bisa juga menggunakan jenis batuan lain yang memiliki sifat keras dan permukaan rata.



Gambar 73. Marmer
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

4) *Hole Punch*

Alat ini digunakan untuk membuat lubang pada kulit, lubang yang dihasilkan nantinya akan menyesuaikan ukuran yang digunakan. Alat ini biasa dipakai untuk membuat lubang maupun membuat hiasan dengan cara membuat lubang-lubang yang disusun secara beraturan.



Gambar 74. *Hole Punch*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

5) *Diamond Hole Punch*

Pada penciptaan produk ini sepenuhnya akan menggunakan *handmade* atau sepenuhnya dikerjakan manual oleh kehalusan tangan. Sehingga alat ini digunakan untuk membuat lubang saat proses menjahit, agar proses menjahit dapat dilakukan dengan mudah. Alat ini memiliki berbagai ukuran jarak dan berbagai jumlah mata pelubangnya, dalam proses ini nantinya akan disiapkan ukuran jarak 4 mm dengan variasi mata 1, 2, dan 4.



Gambar 75. *Diamond Hole Punch*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

6) Tang

Alat ini digunakan untuk membantu proses menjahit yakni menarik jarum. Selain itu tang ini juga dapat digunakan untuk memotong mata *cutter* yang sudah tidak tajam. Sehingga proses penggarapannya akan lebih mudah dan memperoleh hasil yang rapi. Selain itu tang yang digunakan berukuran kecil dan ringan, yakni untuk membuat kenyamanan dan kecepatan saat proses pengerjaan.



Gambar 76. Tang
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

7) *Beveller*

Sebelum mengamplas dan *burnishing*, pinggiran kulit harus dirapikan terlebih dahulu. Maka alat ini fungsikan untuk menghilangkan sudut tajam pada pinggiran kulit. Agar hasil *burnishing* mendapatkan bagian pinggir yang rapi.



Gambar 77. *Beveller*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

8) *Cutter*

Cutter adalah alat untuk memotong. Dalam proses ini telah disiapkan dua jenis cutter, yaitu cutter berukuran sedang yang digunakan untuk memotong bahian-bagian yang besar, serta cutter berukuran kecil (*cutter pen*) yang digunakan untuk memotong bagian kecil seperti membuat lengkungan-lengkungan kecil. Demi mendapatkan hasil potongan yang baik dan rapi maka harus selalu menjaga mata cutter agar tetap tajam. Bentuk mata *cutter* ukuran sedang dan besar adalah berlapis maka akan lebih mudah memperoleh ketajaman, yakni dengan cara sering memotong ujung yang sudah tidak tajam.



Gambar 78. *Cutter*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

9) *Modeller*

Alat ini mempunyai dua mata, mata yang sisi nya runcing digunakan untuk memindahkan pola ke kulit, sedangkan sisi lainnya digunakan untuk merapikan hasil dari tatahan. Alat ini lebih utama difungsikan untuk memindahkan pola, namun jika tidak mempunyai alai ini fungsinya bisa dapat digantikan yakni menggunakan bolpoin yang sudah tidak terpakai/habis isinya.



Gambar 79. *Modeller*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

10) Palu Kayu

Palu kayu digunakan untuk mengetuk *stamp* pada saat proses carving, tidak menggunakan palu besi karena ketukan yang terlalu keras menghasilkan akan efek pada kulit serta menimbulkan kerusakan *stamp*.



Gambar 80. Palu Kayu
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

11) Palu Karet

Digunakan untuk memukul secara ringan saat proses merekatkan lem. Menggunakan palu karet karena hasil ketukannya tidak memberikan efek pada permukaan kulit. Jika menggunakan palu besi karena akan menimbulkan bekas pukulan serta membuat permukaan kulit menjadi kotor.



Gambar 81. Palu karet
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

12) *Stamps*

Alat ini berbahan dasar logam dan difungsikan untuk membuat ornamen. Alat ini terdiri dari bermacam-macam mata dan fungsinya, ada yang berfungsi untuk menenggelamkan bagian pada kulit, untuk memberikan tekstur, serat

membuat *background*. Semuanya digunakan untuk memberikan efek tiga dimensi secara sempurna.



Gambar 82. *Stamps*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

13) *Wing Divider*

Alat ini berfungsi sebagai pembuat garis saat akan melubangi sisi kulit yang akan dijahit. Jarak antara pinggiran kulit yang akan diproses memiliki jarak yang berbeda-beda, sehingga untuk menentukan jarak setiap bidang alat ini bisa diatur sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 83. *Wing deviner*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

14) *Swivel Knife*

Alat ini merupakan pisau pembuat garis atau membuat sayatan sebelum proses menstempel. Alat ini memiliki pegangan yang berfungsi sebagai penekan dan pada sisi bawah dapat berputar, sehingga memudahkan dalam proses menciptakan garis sayatan yang sempurna seperti yang diinginkan.



Gambar 84. *Swivel Knife*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

15) Gunting Benang

Alat ini digunakan khusus untuk menggunting benang, bentuk dan cara kerjanya lebih mudah dan mempercepat pekerjaan dibandingkan dengan gunting biasa/gunting potong.



Gambar 85. Gunting Benang
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

16) Jarum

Jarum difungsikan untuk menjahit, pada proses *handmade* menggunakan jarum jahit tangan untuk menjahit secara manual.



Gambar 86. Jarum
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

17) Sliker

Alat ini difungsikan untuk menghaluskan bagian pinggir kulit dengan cara digosokkan dalam proses *finishing*. Bentuk dan ukuran alat ini juga menyesuaikan ukuran tebal tipis pada pinggir kulit yang akan digosok.



Gambar 87. Sliker
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

18) Kuas Berbagai Ukuran

Kuas dengan berbagai ukuran tersebut digunakan untuk proses mewarnai ornamen. Dengan kuas yang kecil dapat menjangkau bidang yang kecil pula, begitu juga sebaliknya.



Gambar 88. Kuas Berbagai Ukuran
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

19) Penggaris Besi

Penggaris besi digunakan untuk membantu memperoleh hasil potongan yang baik dan presisi. Alasan lain digunakannya penggaris besi karena lebih kuat dan tahan lebih lama.



Gambar 89. Penggaris Besi
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

20) *Reder*

Saat menjahit bagian interior dibutuhkan jarak yang lebih panjang atau lebih dari 4 mm, sehingga alat ini membantu memperoleh jarak yang diinginkan secara tepat. Mata *reder* ini memberikan efek titik pada kulit, titik-titik tersebut yang membantu dalam proses melubangi pada kulit sebelum dijahit.



Gambar 90. *Reder*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

21) Penjepit

Saat proses menjahit, kedua tangan digunakan secara aktif dalam memaikan jarum. Maka alat ini digunakan untuk membantu saat proses menjahit dengan cara menjepit bagian kulit sehingga proses menjahit akan lebih mudah dan cepat.



Gambar 91. Penjepit
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

22) Pisau Sestet

Pisau ini digunakan khusus untuk menyestet/menipisi bagian belakang pada kulit untuk memperoleh ketebalan yang diinginkan.



Gambar 92. Pisau Sestet
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b. Bahan

1) Kertas HVS A4

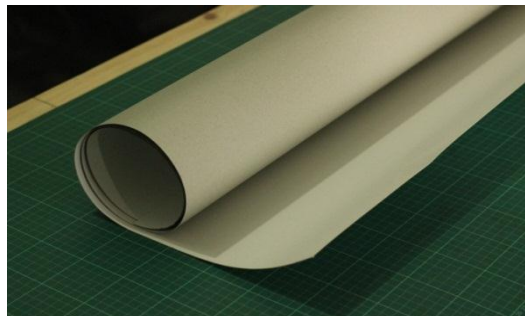
Kertas HVS berukuran A4 digunakan untuk dalam proses perancangan desain, seperti perancangan desain produk dan desain ornamen.



Gambar 93. Kertas HVS A4
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

2) Kertas Marga

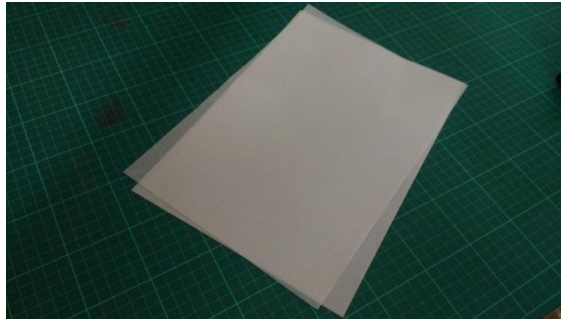
Saat membuat pola dibutuhkan kertas yang sesuai, kertas marga lebih cocok digunakan karena kertas ini lebih kuat serta memudahkan dalam membuat *prototype*. Selain itu, kertas ini juga membantu memberikan hasil yang baik saat proses memindahkan pola ke kulit yang akan dipotong.



Gambar 94. Kertas Marga
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

3) Kertas Kalkir

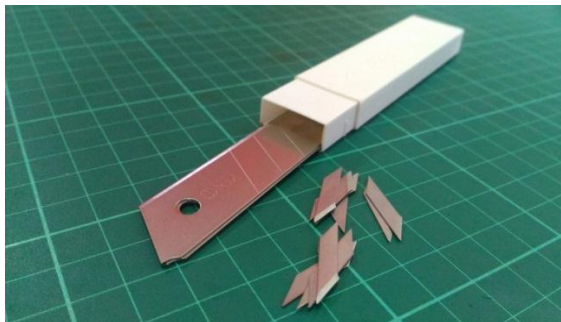
Kertas kalkir bersifat transparan sehingga kertas ini sangat cocok digunakan ketika akan menyalin ornamen ke dalam kulit yang akan ditatah.



Gambar 95. Kertas kalkir
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

4) Isi Cutter

Menyiapkan isi *cutter* sesuai dengan kebutuhan, dalam proses ini memakai *cutter* ukuran besar dan kecil (*cutter pen*)



Gambar 96. Isi Cutter
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

5) Kulit Nabati

Kulit samak nabati adalah bahan pokok dalam proses penciptaan karya kriya ini. Seperti yang dibahas dalam aspek bahan bahwa penggunaan kulit samak nabati dipilih karena kulit ini yang cocok untuk penerapan teknik *carving*. Bagian dalam atau *interior* dompet juga menggunakan kulit nabati agar mendapat

kesamaan dan keserasian yang timbul karena warna naturalnya. Penggunaan kulit nabati untuk teknik *carving* dan bagian *interior* memiliki tingkat ketebalan yang berbeda. Pada bagian *cover* untuk aplikasi teknik *carving* menggunakan ketebalan ± 3 mm, sedangkan untuk bagian *interior* menggunakan tebal $\pm 1,2$ mm.



Gambar 97. Kulit nabati
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

6) Amplas

Amplas yang digunakan adalah amplas kertas dan amplas kain. Amplas kertas digunakan untuk menghaluskan bagian pinggir, sedangkan amplas kain digunakan untuk menghaluskan bagian belakang pada kulit.



Gambar 98. Amplas
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

7) Lem *Adhesive*

Fungsi lem dalam hal ini adalah untuk merekatkan permukaan pada kulit. Sehingga dipilih lem *adhhesiv* karena lem ini yang paling cocok digunakan untuk media kulit.



Gambar 99. Lem *Adhesive*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

8) Benang Jahit (*Artificial Sinew*)

Benang ini terbuat dari *polyester* dengan lapisan *wax* atau lilin. Fungsi Benang ini adalah untuk menjahit dengan cara manual.



Gambar 100. Benang Jahit (*Artificial Sinew*)
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

9) CMC

CMC adalah bahan yang digunakan untuk *finishing* bagian belakang dan pinggir pada kulit. Hasil dari CMC ini tidak berwarna/netral namun memberikan efek yang mengkilat.



Gambar 101. CMC

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

10) Acrylic Laquer

Acrylic Laquer adalah bahan *finishing* yang digunakan pada permukaan kulit yang fungsinya untuk melapisi dan melindungi kulit setelah proses pewarnaan.



Gambar 102. *Acrylic Laquer*

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

11) *Antique Dye*

Antique dye adalah pewarna khusus untuk kulit nabati. Sesuai dengan namanya hasil pewarnaan yang ditimbulkan akan lebih terkesan antik. Hal itu diperoleh dari efek warna terang dan gelap dari proses pewarnaan.



Gambar 103. *Antique Dye*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

12) Roapas Batik

Roapas batik digunakan untuk membuat warna sesuai dengan keinginan. Warna yang disediakan yaitu coklat, hitam, hijau, kuning, merah, biru, dan ungu. Warna ini berbahan dasar air, sehingga untuk memperoleh hasil yang diinginkan cukup mencampurnya dengan air.



Gambar 104. Roapas Batik
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

13) Aksesoris

Aksesoris ini digunakan untuk mendukung fungsi dan penampilan pada karya dompet. Digunakan untuk membuat kancing agar dompet yang telah dibuat dapat digunakan semaksimal mungkin.



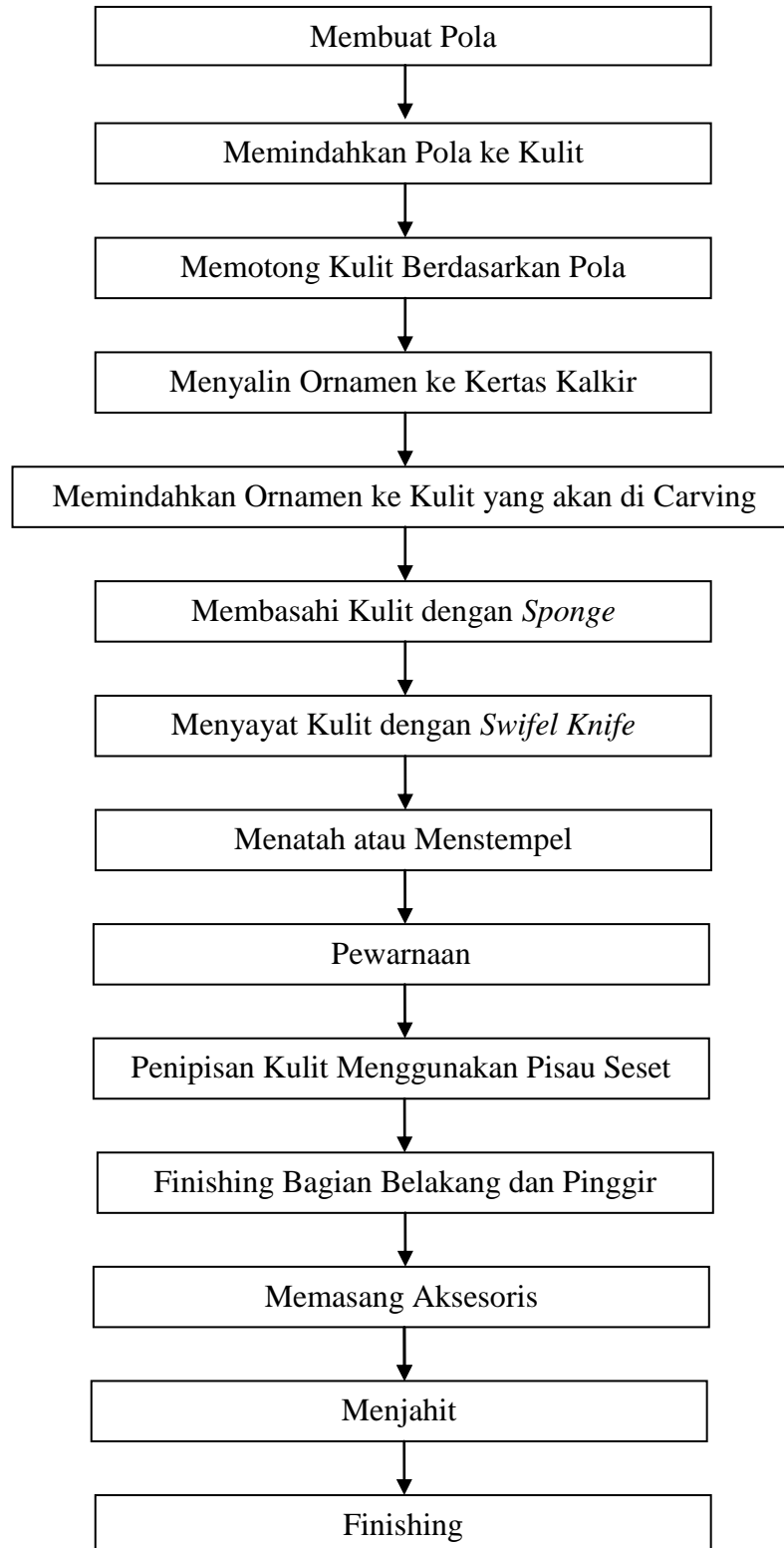
Gambar 105. Kancing magnet sebagai aksesoris

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

C. Perwujudan

Tahap perwujudan merupakan tahap pengalihan ide dan gagasan yang telah dibuat dalam tahap eksplorasi dan perencanaan. Pada tahap perwujudan terdapat empatbelas tahap dalam memvisualisasikan proses pembuatan dompet dengan teknik carving. Berikut adalah skema perwujudan karya dari awal hingga proses finishing.

Skema 1 : Proses Perwujudan Karya



BAB III

VISUALISASI KARYA

Setelah proses eksplorasi dan perancangan, selanjutnya adalah perwujudan. Tahap perwujudan merupakan visualisasi proses penciptaan karya dari tahap awal hingga akhir yang meliputi memindahkan pola ke kulit, memotong kulit berdasarkan pola, menyalin ornamen ke kertas kalkir, memindahkan ornamen ke kulit yang akan di carving, membasahi kulit dengan sponge, menyayat kulit dengan swifel knife, menatah atau menstempel, pewarnaan, penipisan kulit menggunakan pisau seset, finishing bagian belakang dan pinggir , memasang assesoris, menjahit bagian interior dan eksterior, finishing.

1. Membuat Pola

Setelah membuat sketsa alternatif, kemudian memilih sketsa yang akan dibuat, serta membuat gambar kerja, selanjutnya adalah pembuatan pola yang beracuan pada desain dan gambar kerja. Pola dibuat secara *detail* serta ukuran yang sama dengan ukuran sebenarnya. Sehingga kekurangan pada proses penggarapan kulit dapat diminimalisir.

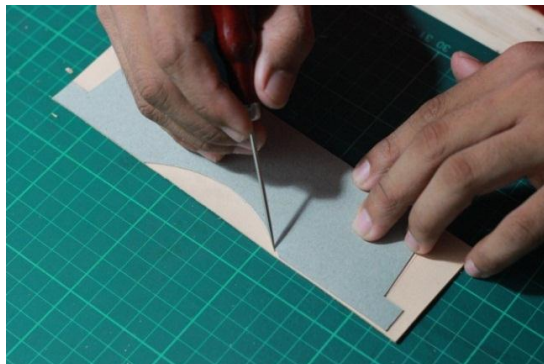


Gambar 106. Proses Membuat Pola

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

2. Memindahkan Pola ke Kulit

Selanjutnya memindahkan pola yang telah dibuat ke kulit. Dalam membuat tanda atau garis pada permukaan kulit bisa menggunakan benda yang ujungnya tajam seperti bolpoin kosong atau dengan pena khusus yang di gunakan pada kulit.



Gambar 107. Proses memindahkan pola ke kulit

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

3. Memotong Kulit Berdasarkan Pola

Kemudian setelah membuat goresan sebagai acuan, selanjutnya memotong. Dalam proses memotong garis lurus menggunakan bantuan penggaris

dan menggunakan *cutter* ukuran sedang atau besar. Sedangkan memotong bagian lengkung menggunakan *cutter pen* dan dilakukan secara manual tanpa bantuan alat/penggaris.



Gambar 108. Proses memotong kulit berdasarkan pola
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

4. Menyalin Ornamen ke Kertas Kalkir

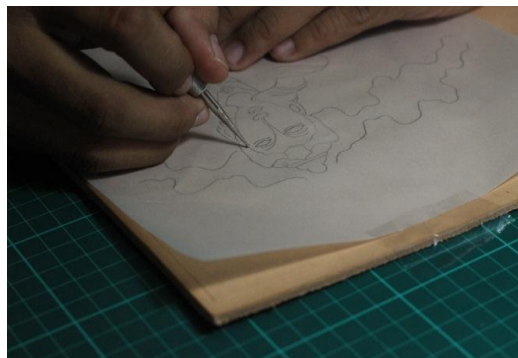
Proses selanjutnya yaitu menyalin ornamen yang telah dibuat diatas kertas HVS kedalam kertas kalkir dengan ukuran sama. Proses ini dilakukan hanya dengan menyalin, karena sifat kertas kalkir yang transparan sehingga besar kemungkinan gambar atau ornamen yang akan disalin tidak mengalami perubahan sama sekali atau bisa dikatakan sama persis.



Gambar 109. Proses menyalin ornamen kedalam kertas kalkir
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

5. Memindahkan Ornamen ke Kulit yang akan di *Carving*

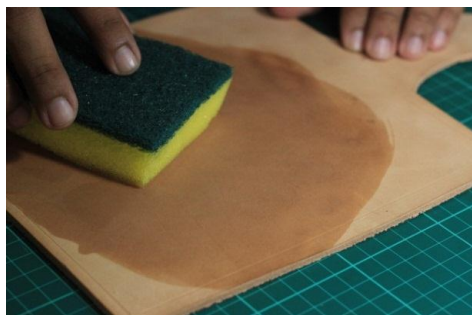
Selesai memotong semua pola selanjutnya memindahkan ornamen ke kulit yang akan di *carving*. Sebelumnya ornamen telah disiapkan terlebih dahulu dikertas kalkir. Saat akan proses menjiplak, kulit terlebih dahulu dibasahi dengan air menggunakan spons atau penyemprot. Fungsinya agar kulit menjadi lunak, dan memudahkan menjiplak serta memudahkan dalam proses *carving*.



Gambar 110. Proses memindahkan ornamen yang akan di *carving*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

6. Membasahi Kulit dengan *Sponge*

Proses pembasahan kulit merupakan proses yang paling penting sebelum menyayat kulit sesuai dengan ornamen. Pembasahan kulit tersebut dilakukan agar serat-serat dalam kulit bisa melebar dan menjadi lebih lunak agar memudahkan proses penyayatan kulit tersebut.



Gambar 111. Proses membasahi kulit dengan *sponge*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

7. Menyayat Kulit dengan *Swifel Knife*

Setelah ornamen dipindahkan pada kulit, selanjutnya adalah proses membuat sayatan atau membuat garis sayatan menggunakan *swivel knife*. Sayatan dibuat berdasarkan ornamen yang telah dipindahkan. Selain itu jika ada garis yang terlewat saat proses menjiplak, secara spontan dapat dibuat menggunakan alat ini. Pada saat memainkan *swifel knife* harus dilakukan secara teliti. Seperti tekanan secara kuat atau ringan berpengaruh terhadap dalam tidaknya hasil tatahan. Selain itu dalam memainkan tekanan yang terlalu kuat dapat merusak kulit.



Gambar 112. Proses menyayat Kulit dengan *Swivel Knife*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

8. Menatah atau Menstempel

Selanjutnya adalah proses menatah menggunakan alat berupa *stamp*. Sebelum memulai menatah, baiknya terlebih dahulu memperhatikan bentuk ornamen serta menentukan objek utama dan bagian *background*. Hal ini berkaitan dengan mata *stamp* yang akan dipilih dan digunakan. Penggunaan stamp mengikuti sayatan yang telah dibuat. Menatah dimulai dari memisahkan objek utama dengan *background*, memperjelas garis-garis utama pada objek, serta membuat isian atau efek. Isian dan efek dapat diperoleh dari mata stamp yang dibuat secara khusus atau dengan cara memainkan *swivel knife* membentuk garis-garis hiasan.



Gambar 113. Proses menatah atau menstempel
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

9. Pewarnaan

Pada tahap ini pewarnaan menggunakan pewarna dengan bahan dasar air. Proses ini dilakukan sampai menemukan warna yang sesuai dengan yang diinginkan. Setelah mencapai hasil warna yang diinginkan, kemudian seluruh permukaan diberi *acrylic laquer*. Tujuannya adalah mengunci warna agar permukaannya tidak mudah kotor saat proses selanjutnya.



Gambar 114. Proses pewarnaan
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 115. Proses Pelapisan
Menggunakan *acrylic laquer*
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

10. Penipisan Kulit Menggunakan Pisau Sestet

Proses penipisan dilakukan setelah kulit selesai *dicarving* dan telah selesai dalam proses pewarnaan menggunakan pisau sestet. Penipisan bertujuan untuk mengurangi warna hitam pada bagian belakang kulit yang timbul dari pukulan pada stamp, selain itu agar kulit tidak terlalu tebal. Dalam proses ini tidak boleh menipisi terlalu banyak karena hanya mengurangi bagian hitam. Jika terlalu banyak menipisi akan membuat kulit terlalu tipis sehingga dapat menyebabkan sayatan pada *carving* menjadi tembus.



Gambar 116. Proses penipisan dengan pisau seset

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

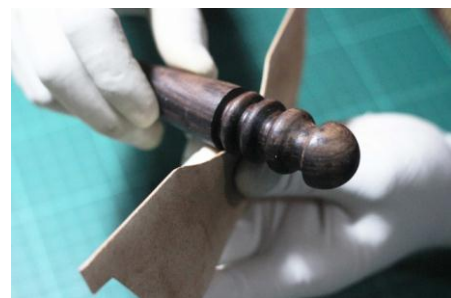
11. Finishing Bagian Belakang dan Pinggir

Proses ini dilakukan untuk membuat kulit menjadi rapi dan terkesan bersih. Setelah proses menipisi dan menghaluskan, pasti ada beberapa bagian kulit yang tidak rapi atau timbul serat-serat halus. Sehingga untuk menghilangkannya yakni dengan menggunakan CMC bubuk yang telah dicampur dengan air. Ketika sudah menjadi crem atau pasta, CMC dioleskan secara rata pada bagian belakang kulit. Selain bagian belakang pada kulit yang telah ditipisi, kulit bagian belakang dan pinggir yang akan dipakai untuk interior juga dipoles.



Gambar 117. Proses *finishing* Bagian Belakang dengan CMC

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 118. Proses *finishing* Bagian Pinggir

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

12. Memasang Aksesoris

Aksesoris/kancing dipasang sebelum proses menjahit seluruh bagian.

Kancing yang digunakan adalah kancing yang berbahan magnet



Gambar 119. Proses Pemasangan Kancing
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

13. Menjahit

Dalam proses menjahit, terdapat beberapa tahapan/bagian yang akan dijahit yakni:

a. Menjahit Bagian Dalam/Interior

Pada bagian dalam dompet/*interior* terdiri dari beberapa bagian, diantaranya tempat uang kertas, uang receh, dan tempat menyimpan kartu. Sebelum dijahit terlebih dahulu permukaan kulit diberi lem kemudian direkatkan, setelah itu diberi penanda /garis untuk memberi arah pada alat pelubang kulit kemudian dijahit. Khusus menjahit bagian menyimpan kartu terdapat penambahan alat yakni *groover* dan *reder*. *Groover* digunakan untuk membuat sayatan dalam bentuk cekungan yang panjang. Fungsi dari cekungan itu adalah untuk menanam benang agar permukaan pada jahitan sama rata dengan permukaan kulit. Agar benang/jahitan tidak mengganggu saat proses memasukkan kartu. Sedangkan

Reder digunakan untuk membantu membuat jarak yang lebar saat membuat lubang untuk jahitan. Selanjutnya menentukan jarak lubang dengan bantuan titik-titik yang telah dihasilkan dari mata *reder*, kemudian dilubangi dengan alat pelubang yang bermata satu.



Gambar 120. Proses menjahit bagian dalam
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

b. Menjahit Seluruh Bagian Bagian dan Menyatukan Seluruh Bagian

Setelah bagian *interior* dan *cover* selesai dikerjakan, selanjutnya adalah menyatukan kedua bagian tersebut. Pertama memberikan lem pada masing-masing permukaan belakang, direkatkan dan dipukul ringan menggunakan palu karet, membuat garis bantuan untuk arah alat pelubang, kemudian dijahit.



Gambar 121. Proses Pemberian Lem
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 122. Proses Melubangi Kulit
Sebelum Menjahit
(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

14. *Finishing*

Setelah seluruh bagian sudah dijahit, selanjutnya adalah proses *finishing*. Proses ini diawali dengan merapikan bagian pinggir terlebih dahulu. Pertama merapikan bagian tepi/menghilangkan sudut menggunakan *beveller*. Setelah sudut dirapikan, kemudian bagian yang telah dirapikan dengan *beveller* serta bagian permukaan pada pinggir dompet diamlas menggunakan amplas halus. Tujuannya adalah mendapatkan hasil permukaan yang sama rata. Selanjutnya pemberian cairan CMC pada bagian pinggir yang telah diamlas, kemudian digosok menggunakan *sliker*. Penggosokan dilakukan sampai mendapatkan hasil yang baik atau sampai halus serta mendapatkan efek mengkilat pada pinggiran kulit.



Gambar 123. Proses menghilangkan sudut tepi dompet

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 124. Proses Pemberian CMC dan digosok sampai halus

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)



Gambar 125. Proses penghalusan tepi dompet dengan *sliker*

(Dokumentasi Abdul Muntolib 2017)

BAB IV

HASIL KARYA

Penciptaan karya kriya kulit nabati dengan teknik *carving* menghasilkan sepuluh karya dompet. Sepuluh karya tersebut meliputi enam buah dompet panjang (pria dan wanita), tiga dompet standar untuk pria, dan satu buah dompet medium untuk pria. Sebelas dompet tersebut dibuat dari bahan kulit nabati dan telah dirancang sesuai kebutuhan. Rancangan desain dari sebelas dompet tersebut mempunyai karakter yang sama yakni karakter interior dompet dan karakter ornamen tatahan.

Desain interior pada dompet dibuat dengan karakter yang sama yakni pada setiap ruang penyimpanan kartu dibuat susunan potongan dari kecil ke besar atau sebaliknya sehingga memberikan irama atau repetisi. Kemudian ornamen tatahan dibuat dekoratif sehingga memiliki karakter yang sama pada setiap karya. Legenda Ratu Laut Selatan digunakan sebagai ide penciptaan ornamen tatahan pada teknik *carving* karena memiliki nilai budaya dan legenda tersebut telah dikenal masyarakat secara luas. Kemudian dalam pengaplikasiannya juga lebih variatif karena didalam Legenda Ratu Laut Selatan terdapat banyak tokoh atau potongan cerita yang dapat diviualkan disetiap karya. Setiap karya mempunyai cerita tersendiri dan masih dalam satu konsep yakni Legenda Ratu Laut. Ornamen yang divisualisasikan adalah cerita awal Legenda Ratu Laut Selatan sampai dengan kebudayaan yang lahir dan masih tetap terjaga sampai dengan sekarang.

A. Long Wallet 1 “Panembahan Senopati”



Gambar 126. Long wallet 1 “Panembahan Senopati”
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

1. Spesifikasi

Judul Karya : Panembahan Senopati

Ukuran : 9 cm x 19 cm.

Media : Kulit Nabati

2. Deskripsi Karya

Dompot panjang ini dibuat untuk digunakan untuk pria maupun wanita. Ornamen menggambarkan seorang pria sedang duduk bersila menggunakan pakaian Jawa. Laki-laki tersebut merupakan penggambaran dari sosok Panembahan Senopati yang sedang bertapa. Pertapaan itu ia lakukan ketika mengalami kegelisahan saat akan diangkat menjadi raja. Saat itu ia menyusuri sungai sampai menuju ke laut, sesampainya dilaut ia memilih bertapa di pantai yakni prangtritis.

a. Aspek Fungsi

Karya pertama adalah dompet panjang yang di desain dapat digunakan pria maupun wanita. Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan

untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan menyimpan uang kertas dan kartu. Ruang penyimpanan tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Hal itu disesuaikan dengan desain dompet yang dibuat dua lipatan. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak dua slot dan untuk menyimpan kartu sebanyak duabelas. Dalam posisi terlipat terdapat pelekat/kancing pada bagian atas. Jika digunakan oleh pria disaku belakang, letak kancing tersebut tidak mengganggu karena sudah disesuaikan dengan ukuran saku pada umumnya. Selain itu fungsi dari kancing ini apabila digunakan oleh wanita dompet tersebut dapat dipakai untuk menyimpan smartphone.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 9cm x 19cm. Desain dompet ini cocok digunakan untuk pria maupun wanita. Bila dipakai oleh pria letak kancing pada bagian dompet disesuaikan dengan ukuran saku pada umumnya sehingga letak kancing tersebut tidak mengganggu ketika dompet digunakan. Pada ruang penyimpanan uang kertas posisi jahitan antar bagian interior dengan cover tidak dijahit sepenuhnya. Tujuannya agar mempermudah saat proses menyimpan maupun mengeluarkan uang kertas. Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.



Gambar 127.Tempat penyimpanan uang kertas long wallet 1
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak hanya sekedar lurus tetapi berirama dari besar ke kecil ataupun sebaliknya. Sedangkan pada bagian cover keindahan dihadirkan dari ornamen, penerapan teknik carving, dan pengolahan warna/finishing yang digunakan. Selain itu dalam menjahit tidak menggunakan mesin tetapi dengan cara manual jahit tangan /handmade. Sehingga dari jahitan tangan tersebut dapat menambah nilai estetis pada dompet ini.



Gambar 128. Tempat penyimpanan kartu long wallet 1
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

d. Aspek Budaya

Salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia adalah cerita rakyat. Setiap daerah memiliki cerita rakyat seperti legenda, mitos, maupun dongeng. Dalam tugas akhir ini Legenda Ratu Laut Selatan dijadikan sebagai ide penciptaan ornamen tatahan pada setiap produk. Cerita yang ditampilkan yaitu berawal dari dari pertapaan Panembahan Senopati, saat bertemu dengan Kanjeng Ratu Selatan, pernikahan antar keduanya, hingga wujud kebudayaan yang masih dijalankan sampai sekarang divisualkan kedalam ornamen sebagai hiasan pada setiap dompet. Selain mengangkat nilai budaya, ornamen yang dibuat dapat memberikan karakter khusus pada setiap produknya.

e. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan dompet (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam menerapkan teknik carving. Bagian *cover* dompet

terbuat dari kulit nabati yang tebalnya kurang lebih 3 mm. Memilih Ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Sedangkan bagian interior dompet menggunakan bagian yang lebih tipis yakni kurang lebih 1,5 mm - 2 mm. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

f. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada. Teknik pewarnaan pada dompet ini dengan menggunakan roapas batik untuk memunculkan obyek utama kemudian menggunakan pewarna jenis antik agar kesan tatahannya lebih tampak.

B. Long Wallet 2 “Kanjeng Ratu Kidul”



Gambar 129. Long wallet 2 “Kanjeng Ratu Kidul”
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

1. Spesifikasi

Judul Karya : Kanjeng Ratu Kidul

Ukuran : 9 cm x 19 cm

Media : Kulit Nabati

2. Deskripsi Karya

Dompot panjang ini dibuat untuk digunakan wanita. Ornamen menggambarkan seorang wanita sedang berdiri dengan balutan pakaian serba hijau dan memakai mahkota dengan latar belakang gulungan ombak dan awan. wanita tersebut merupakan penggambaran dari sosok Kanjeng Ratu Kidul sebagai penguasa Laut Selatan.

a. Aspek Fungsi

Karya kedua adalah dompet panjang yang di desain digunakan wanita. Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan menyimpan uang kertas, uang logam dan kartu. Ruang penyimpanan tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Hal itu disesuaikan dengan desain dompet yang dibuat dua lipatan. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak tiga slot, untuk menyimpan uang koin sebanyak satu slot dan menyimpan kartu sebanyak enam. Dalam posisi terlipat terdapat pelek/kancing pada bagian tengah. Fungsi dari kancing ini apabila digunakan dompet tersebut dapat dipakai untuk menyimpan smartphone ataupun benda lainnya agar tidak jatuh.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 9 cm x 19 cm. Desain dompet ini dirancang digunakan untuk wanita dan tidak cocok untuk pria. Karena bagian tengah terdapat hiasan sehingga sangat mengganggu bila dimasukkan ke saku pria. Pada ruang penyimpanan uang kertas posisi jahitan antar bagian interior dengan cover tidak dijahit sepenuhnya. Tujuannya agar mempermudah saat proses menyimpan maupun mengeluarkan uang kertas. Pada ruang penyimpanan uang koin diberi tutup dengan membuat

lipatan agar uang koin dapat berada sebagai mana mestinya. Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.



Gambar 130. Tempat penyimpanan uang koin long wallet 2
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak hanya sekedar lurus tetapi berirama dari kecil ke besar ataupun sebaliknya. Selain itu untuk penyimpanan koin dibuat dengan memberikan tutup sebagai pengaman sekaligus sebagai hiasan. Sedangkan pada bagian cover keindahan dihadirkan dari ornamen dalam penerapan teknik carving, dan pengolahan warna/finishing yang digunakan.



Gambar 131. Hiasan pada penutup tempat penyimpanan uang koin long wallet 2
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

d. Aspek Budaya

Dalam penciptaan kriya aspek budaya perlu diperhatikan karena hal tersebut sebagai wujud menjunjung kearifan lokal. Seperti penggunaan bahan maupun ornamen yang diterapkan. Legenda Ratu Laut Selatan merupakan salah satu budaya yang terdapat ditengah-tengah masyarakat dalam bentuk cerita. Isi dari cerita tersebut dijadikan sebagai ide penciptaan ornamen tatahan pada setiap produk. Cerita yang ditampilkan yaitu berawal dari dari pertapaan Panembahan Senopati, saat bertemu dengan Kanjeng Ratu Selatan, pernikahan antar keduanya, hingga wujud kebudayaan yang masih dijalankan sampai sekarang divisualkan kedalam ornamen sebagai hiasan pada setiap dompet. Selain mengangkat nilai budaya, ornamen yang dibuat dapat memberikan karakter khusus pada setiap produknya.

e. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan dompet (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam menerapkan teknik carving. Bagian *cover* dompet terbuat dari kulit nabati yang tebalnya kurang lebih 3 mm. Memilih Ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Sedangkan bagian interior dompet menggunakan bagian yang lebih tipis yakni kurang lebih 1,5 mm - 2 mm. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

f. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik *carving* dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada. Selain itu dalam membuat detail ornament juga harus

menyesuaikan dengan ketersediaan alat yang digunakan agar hasil yang di inginkan sesuai dengan yang diinginkan.

Teknik pewarnaan pada dompet ini dengan menggunakan roapas batik untuk memunculkan obyek utama. Pewarnaan disesuaikan dengan ciri/karakter yang telah dikenal oleh masyarakat seperti pakaian yang dominan dengan warna hijau, karakter ombak laut dengan warna biru tua, sedangkana awan diberikan warna cokelat gradasi yang diselarasakan dengan warna cokelat tua sebagai warna dominan pada dompet.

C. Long Wallet 3 “Gandrung”



Gambar 132. Long wallet 3 “Gandrung”
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

1. Spesifikasi

Judul Karya : Gandrung

Ukuran : 9 cm x 19 cm.

Media : Kulit Nabati

2. Deskripsi Karya

Karya ketiga adalah dompet panjang yang dapat digunakan untuk pria maupun wanita. Dengan ukuran 9 cm x 19 cm dompet ini cocok digunakan oleh pria dalam kondisi ditempatkan disaku maupun dipakai wanita dalam kondisi digenggam/disimpan dalam tas. Ornamen menggambarkan seorang wanita sedang menari bersama dengan seorang pria. Sosok tersebut merupakan penggambaran pertemuan antara Kanjeng Ratu Kidul dengan Panembahan Senopati. Lengkap menggunakan pakaian adat jawa seperti sanggul dan cunduk mentul, sampur, hingga kain jarik motif parang yang di gunakan pria dan wanita.

a. Aspek Fungsi

Karya ketiga adalah dompet panjang yang dapat digunakan pria maupun wanita. Fungsi utamanya adalah untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan menyimpan uang kertas, uang koin dan kartu. Ruang penyimpanan tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Sisi kiri terdapat satu ruang penyimpanan untuk uang kertas dan empat ruang untuk penyimpanan kartu. Sedangkan sisi kanan terdapat satu ruang untuk uang kertas, satu ruang untuk uang koin, dan satu ruang lagi untuk kartu. Selain itu ketika dipakai pria dompet ini diberikan keamanan tambahan yakni memberikan tali yang dikaitan dengan celana maupun ikat pinggang.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 9cm x 19cm. Desain dompet ini cocok digunakan untuk pria maupun wanita. Pada ruang penyimpanan uang kertas posisi jahitan antar bagian interior dengan cover tidak dijahit sepenuhnya. Tujuannya agar mempermudah saat proses menyimpan maupun mengeluarkan uang kertas. Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang. Sedangkan ruang untuk menyimpan uang koin dibuat dengan menambahkan resleting sebagai pembuka dan penutupnya. Selain itu saat dipakai pria ditambahkan keamanan dengan memasang tali yang dapat dikaitkan dengan ikat pinggang maupun celana. Letaknya berada pada sisi ujung dompet sehingga tidak mengganggu saat berada dalam saku pria.

c. Aspek Estetis

Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior ditampilkan pada setiap ruang untuk menyimpan uang dan kartu. Pada bagian penyimpanan kartu diberi potongan yang berbeda sehingga potongan tersebut memberikan kesan irama. Pada tempat menyimpan uang koin juga diberikan satu ruang untuk menyimpan kartu yang dapat difungsikan namun juga menambah nilai estetis pada bagian

interiornya. Selain itu kepala risleting diberikan gantungan yang dibuat secara manual agar yang menambah kesan handmade dan menambah nilai estetis. Sedangkan pada bagian cover aspek estetis dihadirkan dari ornamen yang dibuat seperti dalam penerapan teknik dan pengolahan warna/finishing. Selain itu dalam menjahit tidak menggunakan mesin tetapi dengan cara manual jahit tangan /handmade. Sehingga dari jahitan tangan tersebut dapat menambah nilai estetis pada dompet ini.



Gambar 133. Resleting pada tempat penyimpanan uang koin
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

d. Aspek Budaya

Legenda Ratu Laut Selatan merupakan salah satu budaya yang terdapat ditengah-tengah masyarakat dalam bentuk cerita. Isi dari cerita tersebut dijadikan sebagai ide penciptaan ornamen tatahan pada setiap produk. Dengan mengangkat Legenda Ratu Laut Selatan sebagai ide penciptaan ornament maka pada setiap produk mengandung nilai budaya didalamnya. Nilai budaya tersebut berasal dari isi cerita maupun dari detail ornamennya. Pada setiap detail ornamen dibuat dengan memberikan karakter yang telah dikenal oleh masyarakat seperti membuat

kain batik motif parang, sanggul dan atribut lainnya. Selain mengangkat nilai budaya, ornamen yang dibuat dapat memberikan karakter khusus pada setiap produknya.



Gambar 134. Motif batik parang pada ornamen tatahan long wallet 3
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

e. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan dompet (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam menerapkan teknik *carving*. Bagian *cover* dompet terbuat dari kulit nabati yang tebalnya kurang lebih 3 mm. Memilih Ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Sedangkan bagian interior dompet menggunakan bagian yang lebih tipis yakni kurang lebih 1,5 mm - 2 mm. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

f. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik *carving* dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada. Teknik pewarnaan pada dompet ini dengan menggunakan roapas batik untuk memunculkan obyek utama kemudian menggunakan pewarna jenis antik agar kesan tatahannya lebih tampak.

D. Standar Wallet 1 “Paes Ageng” (tambahan)



Gambar 135. Standar wallet 1 “Paes Ageng”
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

1. Spesifikasi

Judul Karya : Paes Ageng

Ukuran : 9 cm x 11 cm

Media : Kulit Nabati

2. Deskripsi Karya

Karya keempat adalah dompet standar yang digunakan untuk pria. Dompet ini berukuran 9 cm x 11 cm dalam posisi terlipat. Ornamen tatahan menggambarkan pernikahan antara Kanjeng Ratu Kidul dengan Panembahan Senopati. Ornamen dibuat hanya kepala yang dirias dengan busana pengantin jawa.

a. Aspek Fungsi

Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan uang kertas dan kartu. Ruang penyimpanan tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Hal itu disesuaikan dengan desain dompet yang dibuat dua lipatan. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak satu slot, menyimpan kartu sebanyak enam dan terdapat dua slot untuk menyimpan kartu atau benda yang lebih besar.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran dompet dalam kondisi

terlipat adalah 9 cm x 11 cm desain yang pas untuk dipakai pria dan dimasukkan ke saku celana.

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak hanya sekedar lurus tetapi beriram. Pada bagian cover keindahan dihadirkan melalui tatahan yakni dengan memvisualkan adat pernikahan jawa atau paes ageng dengan karakter dekoratif.

d. Aspek Budaya

Dalam penciptaan kriya aspek budaya perlu diperhatikan karena hal tersebut sebagai wujud menjunjung kearifan lokal. Seperti penggunaan bahan maupun ornamen yang diterapkan. Legenda Ratu Laut Selatan merupakan salah satu budaya yang terdapat ditengah-tengah masyarakat dalam bentuk cerita. Isi dari cerita tersebut dijadikan sebagai ide penciptaan ornamen tatahan pada setiap produk. Cerita yang ditampilkan yaitu berawal dari dari pertapaan Panembahan Senopati, saat bertemu dengan Kanjeng Ratu Selatan, pernikahan antar keduanya, hingga wujud kebudayaan yang masih dijalankan sampai sekarang divisualkan kedalam ornamen sebagai hiasan pada setiap dompet. Selain mengangkat nilai budaya, ornamen yang dibuat dapat memberikan karakter khusus pada setiap produknya.

e. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan dompet (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam menerapkan teknik carving. Bagian *cover* dompet terbuat dari kulit nabati yang tebalnya kurang lebih 3 mm. Memilih Ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Sedangkan bagian interior dompet menggunakan bagian yang lebih tipis yakni kurang lebih 1,5 mm - 2 mm. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade.

f. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik *carving* dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada. Selain itu dalam membuat detail ornament juga harus menyesuaikan dengan ketersediaan alat yang digunakan agar hasil yang diinginkan sesuai dengan yang diinginkan. Teknik pewarnaan pada dompet ini dengan menggunakan roapas batik untuk memunculkan obyek utama.

E. Long Wallet 4 “Raden Ronggo”



Gambar 136. Long wallet 4 “Raden Ronggo”
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

1. Spesifikasi

Judul Karya : (Raden Ronggo)

Ukuran : 9,5 cm x 19 cm

Media : Kulit Nabati

2. Deskripsi Karya

Karya kelima adalah dompet panjang yang didesain untuk digunakan oleh pria. Hiasan ornamennya menggambarkan seorang pria yang sedang melakukan gerakan bela diri dengan membawa keris. Dengan mengenakan pakaian khas Jawa seperti celana panji dan dibalut sapit urang dengan motif batik parang serta mengenakan udeng. Ornamen tersebut merupakan penggambaran dari Raden Ronggo. Raden Ronggo sendiri adalah anak dari Panembahan Senopati dan Kanjeng Ratu Kidul. Raden Ronggo terkenal sakti seperti ayahnya namun memiliki sifat sombong dan semena-mena terhadap rakyat Mataram.

Hingga Panembahan Senopati mendengar berita tentang masalah yang ditimbulkan oleh anaknya.

Agar wibawanya sebagai raja tetap terjaga di hadapan rakyat Mataram, Senopati mencari cara untuk menyingkirkan Raden Ronggo tetapi dengan cara yang bijaksana. Akhirnya Panembahan Senopati meminta bantuan Kanjeng Ratu Kidul. Oleh Kanjeng Ratu diutuslah naga yang ganas untuk mengacau penduduk disebagian wilayah Mataram. Kemudian Panembahan Senopati mengirim Raden Ronggo untuk melawan naga tersebut sekaligus agar Raden Ronggo dapat mengambil hati penduduk Mataram. Pertempuran sengit antara Raden Ronggo dan naga berakhir dengan kematian keduanya. Gua tempat berlangsungnya pertempuran antara Raden Ronggo dengan naga sampai sekarang masih ada, yaitu terletak di wilayah Imogiri Kabupaten Bantul dikenal dengan nama Gua Nagabumi.

a. Aspek Fungsi

Dompot panjang ini didesain digunakan pria. Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan menyimpan uang kertas, uang logam dan kartu. Ruang penyimpanan tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Hal itu disesuaikan dengan desain dompet yang dibuat dua lipatan. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak tiga slot, untuk menyimpan uang koin sebanyak satu slot dan menyimpan kartu sebanyak tujuh.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 9,5 cm x 19 cm. Pada ruang penyimpanan uang koin diberi resleting agar uang koin dapat berada sebagai mana mestinya. Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak hanya sekedar lurus tetapi berirama dari besar ke kecil ataupun sebaliknya. Selain itu untuk penyimpanan koin dibuat dengan memberikan resleting dan kepala resleting diberi hiasan. Sedangkan pada bagian cover keindahan dihadirkan dari ornamen dalam penerapan teknik carving, dan pengolahan warna/finishing yang digunakan. Selain itu ditambahkan asesoris berbahan kuningan untuk menambah nilai estetis pada dompet

d. Aspek Budaya

Dalam penciptaan kriya aspek budaya perlu diperhatikan karena hal tersebut sebagai wujud menjunjung kearifan lokal. Seperti penggunaan bahan

maupun ornamen yang diterapkan. Legenda Ratu Laut Selatan merupakan salah satu budaya yang terdapat ditengah-tengah masyarakat dalam bentuk cerita. Isi dari legenda tersebut dijadikan sebagai ide penciptaan ornamen tatahan pada setiap produk. Ornamen Raden Ronggo merupakan salah satu cerita yang ada dalam Legenda Ratu Laut Selatan yang mengandung unsur kebudayaan. Selain bagian dari Legenda Ratu Pantai Selatan unsur budaya yang diangkat salah satunya adalah detail tatahan seperti batik motif parang pada kain sapit urang yang dipakai serta keris yang digunakan. Selain mengangkat nilai budaya, ornamen yang dibuat dapat memberikan karakter khusus pada setiap produknya.



Gambar 137. Tatahan ornamen keris pada long wallet 4
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

e. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan dompet (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam menerapkan teknik carving. Bagian *cover* dompet terbuat dari kulit nabati yang tebalnya kurang lebih 3 mm. Memilih Ketebalan

tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Sedangkan bagian interior dompet menggunakan bagian yang lebih tipis yakni kurang lebih 1,5 mm - 2 mm. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

f. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada. Selain itu dalam membuat detail ornament juga harus menyesuaikan dengan ketersediaan alat yang digunakan agar hasil yang diinginkan sesuai dengan yang diinginkan. Teknik pewarnaan pada dompet ini dengan menggunakan roapas batik untuk memunculkan obyek utama.

F. Long Wallet 5 “Kyai Tunggal Wulung”



Gambar 138. Long wallet 5 “Kyai Tunggal Wulung”
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

1. Spesifikasi

Judul Karya : Kyai Tunggal Wulung

Ukuran : 10,5 cm x 19 cm

Media : Kulit Nabati

2. Deskripsi Karya

Dompot panjang ini dibuat untuk digunakan wanita karena dompet ini adalah untuk digenggam atau dimasukkan ke dalam tas. Posisi dompet tidak cocok untuk dimasukan kedalam saku karena dompet dirancang *landscape*. Dengan bentuk dompet tersebut maka ornamen naga adalah ornamen yang sangat cocok diberikan untuk dompet ini. Karena bentuk naga dapat menyesuaikan bentuk bidang yang akan ditatah pada dompet. Naga dalam Legenda Ratu Selatan dikenal dengan sebutan Kyai Tunggal Wulung. Kehadiran naga sering digambarkan dengan sosok Kanjeng Ratu Kidul seperti dilukisan karya Basuki Bawono.

a. Aspek Fungsi

Karya keenam adalah dompet panjang yang di desain digunakan wanita. Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan menyimpan uang kertas, uang logam dan kartu. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak tiga slot, untuk menyimpan uang koin sebanyak satu slot dan menyimpan kartu sebanyak delapan.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran adalah 10,5 cm x 19 cm. Desain dompet ini dirancang digunakan untuk wanita dan tidak cocok untuk pria. Karena bagian tengah terdapat hiasan sehingga sangat mengganggu bila dimasukkan ke saku pria. Pada ruang penyimpanan uang koin diberi resleting agar uang koin dapat berada sebagai mana mestinya. Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.



Gambar 139. Tempat penyimpanan koin long wallet 5
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak hanya sekedar lurus tetapi berirama dari besar ke kecil ataupun sebaliknya. Selain itu untuk penyimpanan koin dibuat dengan memberikan resleting dan kepala resleting diberi hiasan. Sedangkan pada bagian cover keindahan dihadirkan dari ornamen dalam penerapan teknik carving, dan pengolahan warna/finishing yang digunakan. Selain itu ditambahkan hiasan dengan memberikan pola tambahan dan diberikan hiasan lubang.



Gambar 140. Pola hiasan long wallet 5
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

d. Aspek Budaya

Dalam penciptaan kriya aspek budaya perlu diperhatikan karena hal tersebut sebagai wujud menjunjung kearifan lokal. Seperti penggunaan bahan maupun ornamen yang diterapkan. Legenda Ratu Laut Selatan merupakan salah satu budaya yang terdapat ditengah-tengah masyarakat dalam bentuk cerita. Isi dari cerita tersebut dijadikan sebagai ide penciptaan ornamen tatahan pada setiap produk. Cerita yang ditampilkan yaitu berawal dari dari pertapaan Panembahan Senopati, saat bertemu dengan Kanjeng Ratu Selatan, pernikahan antar keduanya, hingga wujud kebudayaan yang masih dijalankan sampai sekarang. Sedangkan naga dalam Legenda Ratu Selatan dikenal dengan sebutan Kyai Tunggal Wulung. Selain itu naga ada dibeberapa lukisan tentang Kanjeng Ratu Kidul salah satunya lukisan karya Basuki Bawono.

e. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan dompet (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam menerapkan teknik *carving*. Bagian *cover* dompet terbuat dari kulit nabati yang tebalnya kurang lebih 3 mm. Memilih Ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Sedangkan bagian interior dompet menggunakan bagian yang lebih tipis yakni kurang lebih 1,5 mm - 2 mm. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan..

f. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik carving dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada. Selain itu dalam membuat detail ornament juga harus menyesuaikan dengan ketersediaan alat yang digunakan agar hasil yang diinginkan

sesuai dengan yang diinginkan. Teknik pewarnaan pada dompet ini dengan menggunakan roapas batik untuk memunculkan obyek utama.

G. Standar Wallet 2 “Kyai Tunggal Wulung”



Gambar 141. Standar wallet 2 “Kyai Tunggal Wulung”
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

1. Spesifikasi

Judul Karya : Kyai Tunggal Wulung

Ukuran : 9 cm x 11 cm

Media : Kulit Nabati

2. Deskripsi Karya

Dompot standar unruk pria ini berukuran 9 cm x 11 cm dalam posisi terlipat. Ornamen tatahan dibuat sama dengan ornamen yang ada pada long wallet lima yakni ornamen naga. Namun pengaplikasian ornamen naga tersebut disesuaikan dengan bentuk atau pola pada dompet. Naga merupakan mahluk mitologi yang telah dikenal oleh masyarakat diseluruh dunia. Di China naga merupakan mahluk yang disakralkan. Sedangkan didalam Legenda Ratu Pantai

Selatan naga merupakan makhluk yang sering digambarkan bersamaan dengan Kanjeng Ratu Kidul. Nama naga tersebut adalah Kyai Tunggal Wulung.

a. Aspek Fungsi

Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan uang kertas dan kartu. Ruang penyimpanan tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Hal itu disesuaikan dengan desain dompet yang dibuat dua lipatan. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak satu slot, menyimpan kartu sebanyak enam dan terdapat dua slot untuk menyimpan kartu atau benda yang lebih besar.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 9 cm x 11 cm, ukuran ini adalah ukuran standar. Pada ruang penyimpanan uang kertas posisi jahitan antar bagian interior dengan cover tidak dijahit sepenuhnya. Tujuannya agar mempermudah saat proses menyimpan maupun mengeluarkan uang kertas. Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.



Gambar 142. Tempat penyimpanan uang kertas standar wallet 2
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak hanya sekedar lurus tetapi berirama dari besar ke kecil ataupun sebaliknya. Selain itu desain dompet tidak lurus atau pun persegi melainkan tepi kanan kiri dompet didesain seperempat lingkaran atau 90% agar dompet lebih luwes dan tidak terkesan kaku. Sedangkan pada bagian cover keindahan dihadirkan dari ornamen dalam penerapan teknik carving, dan pengolahan warna/finishing yang digunakan.



Gambar 143. Tempat penyimpanan kartu standar wallet 2
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

d. Aspek Budaya

Dalam penciptaan kriya aspek budaya perlu diperhatikan karena hal tersebut sebagai wujud menjunjung kearifan lokal. Seperti penggunaan bahan maupun ornamen yang diterapkan. Legenda Ratu Laut Selatan merupakan salah satu budaya yang terdapat ditengah-tengah masyarakat dalam bentuk cerita. Isi dari cerita tersebut dijadikan sebagai ide penciptaan ornamen tatahan pada setiap produk. Sedangkan naga dalam Legenda Ratu Selatan dikenal dengan sebutan Kyai Tunggal Wulung. Selain itu naga ada di beberapa lukisan tentang Kanjeng Ratu Kidul salah satunya lukisan karya Basuki Bawono. Naga sebagai makhluk mitologi juga terkenal di beberapa budaya yang ada di dunia seperti Negara China dengan Barongsai.

e. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan dompet (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam menerapkan teknik *carving*. Bagian *cover* dompet

terbuat dari kulit nabati yang tebalnya kurang lebih 3 mm. Memilih Ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Sedangkan bagian interior dompet menggunakan bagian yang lebih tipis yakni kurang lebih 1,5 mm - 2 mm. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan.

f. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik *carving* dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada. Selain itu dalam membuat detail ornament juga harus menyesuaikan dengan ketersediaan alat yang digunakan agar hasil yang diinginkan sesuai dengan yang diinginkan. Teknik pewarnaan pada dompet ini dengan menggunakan roapas batik untuk memunculkan obyek utama

H. Long Wallet 6 “Bedhaya Ketawang”



Gambar 144. Long wallet 6 “Bedhaya Ketawang”
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

1. Spesifikasi

Judul Karya : Bedhaya Ketawang

Ukuran : 9 cm x 18 cm

Media : Kulit Nabati

2. Deskripsi Karya

Dompot panjang ini didesain untuk digunakan oleh wanita dan pria. Ukuran dompet adalah 9 cm x 18 cm. Dompot ini cocok digunakan oleh pria dalam kondisi ditempatkan disaku maupun dipakai wanita dalam kondisi digenggam maupun disimpan dalam tas. Ornamen menggambarkan seorang wanita sedang menari lengkap menggunakan pakaian adat jawa seperti sanggul dan cunduk mentul dan sampur. Tarian tersebut diambil dari salah satu gerakan yang ada pada tari Bedhaya Ketawang. Tari Bedhaya Ketawang sendiri

merupakan tarian sakral dari kraton yang sampai sekarang masih diadakan dalam acara-acara tertentu.

a. Aspek Fungsi

Karya delapan adalah dompet panjang yang dapat digunakan pria maupun wanita. Fungsi utamanya adalah untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan menyimpan uang kertas, uang koin dan kartu. Ruang penyimpanan tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Sisi kiri terdapat dua ruang penyimpanan untuk uang kertas dan lima ruang untuk penyimpanan kartu. Sedangkan sisi kanan terdapat satu ruang untuk uang kertas, satu ruang untuk uang koin, dan satu ruang lagi untuk kartu. Selain itu ketika dipakai pria dompet ini diberikan keamanan tambahan yakni memberikan tali yang dikaitkan dengan celana maupun ikat pinggang ketika dipakai oleh pria.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 9 cm x 18 cm. Desain dompet ini dapat digunakan untuk pria maupun wanita. Pada ruang penyimpanan uang kertas posisi jahitan antar bagian interior dengan cover tidak dijahit sepenuhnya. Tujuannya agar mempermudah saat proses menyimpan maupun mengeluarkan uang kertas. Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk

menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang. Selain itu saat dipakai pria ditambahkan keamanan dengan memasang tali yang dapat dikaitkan dengan ikat pinggang maupun celana. Letaknya berada pada sisi ujung dompet sehingga tidak mengganggu saat berada dalam saku pria.



Gambar 145. Tempat penyimpanan uang kertas long wallet 6
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

c. Aspek Estetis

Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior ditampilkan pada setiap ruang untuk menyimpan uang dan kartu. Pada bagian penyimpanan kartu diberi potongan yang berbeda sehingga potongan tersebut memberikan kesan irama. Pada tempat menyimpan uang koin juga diberikan satu ruang untuk menyimpan kartu yang dapat difungsikan namun juga menambah nilai estetis pada bagian interiornya. Sedangkan pada bagian cover aspek estetis dihadirkan dari ornamen yang dibuat seperti dalam penerapan teknik dan pengolahan warna/finishing. Selain itu dalam menjahit tidak menggunakan mesin tetapi dengan cara manual

jahit tangan /handmade. Sehingga dari jahitan tangan tersebut dapat menambah nilai estetis pada dompet ini.



Gambar 146. Tempat penyimpanan kartu long wallet 6
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

d. Aspek Budaya

Legenda Ratu Laut Selatan merupakan salah satu budaya yang terdapat ditengah-tengah masyarakat dalam bentuk cerita. Isi dari cerita tersebut dijadikan sebagai ide penciptaan ornamen tatahan pada setiap produk. Dengan mengangkat Legenda Ratu Laut Selatan sebagai ide penciptaan ornamen maka pada setiap produk mengandung nilai budaya didalamnya. Nilai budaya tersebut berasal dari isi cerita maupun dari detail ornamennya. Pada setiap detail ornamen dibuat dengan memberikan karakter yang telah dikenal oleh masyarakat seperti ornamen tari Bedhaya Ketawang. Tarian tersebut telah dikenal oleh sebagian besar masyarakat. Dengan menambahkan detail ornamen seperti membuat motif pada sampur, sanggul serta atribut lainnya akan memberikan karakter kebudayaan dan karakter pada setiap produknya.

e. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan dompet (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam menerapkan teknik carving. Bagian *cover* dompet terbuat dari kulit nabati yang tebalnya kurang lebih 3 mm. Memilih Ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Sedangkan bagian interior dompet menggunakan bagian yang lebih tipis yakni kurang lebih 1,5 mm - 2 mm. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan. Selain itu saat membuat kuncian pada akhir jahitan benang ini mudah dibakar.

f. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik *carving* dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada. Teknik pewarnaan pada dompet ini dengan

menggunakan roapas batik untuk memunculkan obyek utama kemudian menggunakan pewarna jenis antik agar kesan tatahannya lebih tampak.

I. Medium Wallet “Sembrani”



Gambar 147. Medium wallet “Sembrani”
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

1. Spesifikasi

Judul Karya : Sembrani

Ukuran : 9,5 cm x 14 cm

Media : Kulit Nabati

2. Deskripsi Karya

Dompot medium ini berukuran 9,5 cm x 14 cm dalam posisi terlipat. Dompot ini didesain untuk digunakan oleh pria. Ornamen yang ada pada dompet medium ini adalah ornamen kuda sembrani dan dibuat dengan karakter dekoratif. Didalam Legenda Ratu Pantai Selatan kuda merupakan bagian yang erat hubungannya dengan Kanjeng Ratu Kidul. Kuda yang digunakan bukan kuda biasa, melainkan kuda yang dapat terbang. Kuda sembrani tersebut merupakan

bagian dari Kereta Kencana Kanjeng Ratu Kidul. Kereta Kencana merupakan kendaraan yang dipakai oleh Kanjeng Ratu Kidul. Dibeberapa cerita menyebutkan jika setiap kedatangan Kanjeng Ratu Kidul akan selalu diiringi oleh suara kaki kuda yang sedang menarik Kereta Kencana.

a. Aspek Fungsi

Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan uang kertas, uang koin dan kartu. Ruang penyimpanan tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Hal itu disesuaikan dengan desain dompet yang dibuat dua lipatan. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak satu slot, menyimpan kartu sebanyak enam dan untuk menyimpan uang koin sebanyak satu slot. Kemudian pada ujung bagian luar dompet terdapat penambahan asesoris atau hiasan. Namun hiasan tersebut difungsikan sebagai pengait tali untuk memberikan keamanan yang dihubungkan dengan celana.



Gambar 148. Tempat penyimpan koin medium wallet
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 9,5 cm x 14 cm. Untuk jenis dompet handmade ukuran tersebut merupakan ukuran standar yang sering digunakan. Pada ruang penyimpanan uang kertas posisi jahitan antar bagian interior dengan cover tidak dijahit sepenuhnya. Tujuannya agar mempermudah saat proses menyimpan maupun mengeluarkan uang kertas. Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.



Gambar 149. Tempat penyimpan uang kertas medium wallet
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak

hanya sekedar lurus tetapi berirama dari besar ke kecil ataupun sebaliknya. Sedangkan pada bagian cover keindahan dihadirkan dari penambahan pola sebagai hiasan, assesoris berbahan kuningan untuk memberikan kesan mewah, penciptaan ornamen dan penerapan teknik carving serta pengolahan warna/finishing yang digunakan.



Gambar 150. Hiasan pola dan assesoris berbahan kuningan
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

d. Aspek Budaya

Dalam penciptaan kriya aspek budaya perlu diperhatikan karena hal tersebut sebagai wujud menjunjung kearifan lokal. Seperti penggunaan bahan maupun ornamen yang diterapkan. Legenda Ratu Laut Selatan merupakan salah satu budaya yang terdapat ditengah-tengah masyarakat dalam bentuk cerita. Isi dari cerita tersebut dijadikan sebagai ide penciptaan ornamen tatahan pada setiap produk. Sedangkan kuda sembrani dalam Legenda Ratu Selatan merupakan bagian dari kendaraan Kanjeng Ratu Kidul yakni Kereta Kencana.

e. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan dompet (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit

jenis ini yang cocok dalam menerapkan teknik *carving*. Bagian *cover* dompet terbuat dari kulit nabati yang tebalnya kurang lebih 3 mm. Memilih Ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Sedangkan bagian interior dompet menggunakan bagian yang lebih tipis yakni kurang lebih 1,5 mm - 2 mm. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan.

f. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik *carving* dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada. Selain itu dalam membuat detail ornamen juga harus menyesuaikan dengan ketersediaan alat yang digunakan agar hasil yang diinginkan sesuai dengan yang diinginkan. Teknik pewarnaan pada dompet ini dengan menggunakan roapas batik untuk memunculkan obyek utama.

J. Standar Wallet 3 “Sembrani”



Gambar 151. Standar wallet 3 “Sembrani”
(Sumber : Dokumentasi Abdul Muntolib, 2017)

1. Spesifikasi

Judul Karya : Sembrani

Ukuran : 9 cm x 11 cm.

Media : Kulit Nabati

2. Deskripsi Karya

Dompot standar ini berukuran 9 cm x 11 cm dalam posisi terlipat. Dompot ini didesain untuk digunakan oleh pria. Ornamen yang ada pada dompet standar ke tiga ini adalah ornamen kuda. Sama dengan ornamen kuda sebelumnya, karakter kuda diubah menjadi karakter dekoratif. Didalam Legenda Ratu Pantai Selatan kuda merupakan bagian yang erat hubungannya dengan Kanjeng Ratu Kidul. Kuda tersebut merupakan bagian dari Kereta Kencana. Kereta Kencana merupakan kendaraan yang dipakai oleh Kanjeng Ratu Kidul. Dibeberapa cerita menyebutkan jika setiap kedatangan Kanjeng Ratu Kidul akan selalu diiringi oleh suara kaki kuda yang sedang menarik Kereta Kencana.

a. Aspek Fungsi

Seperti dompet pada umumnya, dompet ini difungsikan untuk menyimpan uang dan kartu seperti kartu atm, ktp, sim dan lainnya. Pada dompet ini terdapat ruang penyimpanan uang kertas, dan kartu. Ruang penyimpanan tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu sisi kanan dan kiri. Hal itu disesuaikan dengan desain dompet yang dibuat dua lipatan. Jumlah ruang untuk penyimpanan uang kertas sebanyak satu slot, untuk menyimpan kartu sebanyak enam dan terdapat dua slot untuk menyimpan kartu atau benda yang lebih besar sebanyak dua.

b. Aspek Ergonomi

Aspek ergonomi merupakan hal yang sangat penting diperhatikan dalam penciptaan karya kriya fungsi. Desain ergonomi yang baik maka akan memberikan kenyamanan bagi pemakai produk. Ukuran dompet dalam kondisi terlipat adalah 9 cm x 11 cm. Untuk jenis dompet handmade ukuran tersebut merupakan ukuran standar yang sering digunakan. Pada ruang penyimpanan uang kertas posisi jahitan antar bagian interior dengan cover tidak dijahit sepenuhnya. Tujuannya agar mempermudah saat proses menyimpan maupun mengeluarkan uang kertas. Selain itu dalam membuat ruang untuk kartu dibuat lebih lebar agar dapat digunakan untuk menyimpan kartu lebih dari satu dalam satu ruang.

c. Aspek Estetis

Keindahan dalam suatu produk terdiri dari beberapa unsur diantaranya dari desain maupun dari ornamen yang diterapkan. Pada setiap penciptaan dompet

keindahan dihadirkan dari tampilan interior maupun eksterior. Keindahan bagian interior terletak pada setiap ruang untuk menyimpan kartu, yakni didesain tidak hanya sekedar lurus tetapi berirama dari besar ke kecil ataupun sebaliknya. Sedangkan pada bagian cover keindahan dihadirkan dari penciptaan ornamen dan penerapan teknik carving serta pengolahan warna/finishing yang digunakan.

d. Aspek Budaya

Dalam penciptaan kriya aspek budaya perlu diperhatikan karena hal tersebut sebagai wujud menjunjung kearifan lokal. Seperti penggunaan bahan maupun ornamen yang diterapkan. Legenda Ratu Laut Selatan merupakan salah satu budaya yang terdapat ditengah-tengah masyarakat dalam bentuk cerita. Isi dari cerita tersebut dijadikan sebagai ide penciptaan ornamen tatahan pada setiap produk. Sedangkan kuda dalam Legenda Ratu Selatan merupakan bagian dari kendaraan Kanjeng Ratu Kidul yakni Kereta Kencana.

e. Aspek Bahan

Bahan utama yang digunakan yaitu kulit nabati. Kulit nabati digunakan untuk keseluruhan dompet (interior dan eksterior). Kulit nabati dipilih karena kulit jenis ini yang cocok dalam menerapkan teknik *carving*. Bagian *cover* dompet terbuat dari kulit nabati yang tebalnya kurang lebih 3 mm. Memilih Ketebalan tersebut berhubungan dengan hasil pada setiap tatahan. Sedangkan bagian interior dompet menggunakan bagian yang lebih tipis yakni kurang lebih 1,5 mm - 2 mm. Ketebalan tersebut merupakan standar umum yang digunakan untuk produk jenis handmade. Kemudian benang yang digunakan adalah benang yang mengandung

lilin/wax. Benang ini sangat cocok untuk mendukung jahit tangan karena benang tidak mudah rusak ketika digunakan.

f. Aspek Teknik

Aspek yang terakhir yaitu aspek teknik. Dalam menghias produk khususnya produk kulit, dibutuhkan pemilihan teknik yang tepat agar nantinya produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Teknik tersebut disesuaikan dengan bahan yang digunakan. Teknik yang dipilih adalah teknik *carving* dengan bahan baku utama kulit nabati. Teknik ini dipilih karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan teknik lainnya. Salah satunya adalah apabila produk ini dipakai dalam jangka waktu yang lama meskipun warnanya berubah tetapi tatahannya akan tetap ada. Selain itu dalam membuat detail ornamen juga harus menyesuaikan dengan ketersediaan alat yang digunakan agar hasil yang diinginkan sesuai dengan yang diinginkan. Teknik pewarnaan pada dompet ini dengan menggunakan roapas batik untuk memunculkan obyek utama.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Legenda Ratu Laut Selatan Sebagai Ide Penciptaan Ornamen pada Produk Kerajinan Dompot Kulit Nabati Dengan Teknik *Carving* ini melalui beberapa tahapan yaitu, tahap eksplorasi, tahap perencanaan dan tahap perwujudan. Tahap eksplorasi adalah tahap menggali sumber informasi, penelusuran, pengumpulan data dan referensi mengenai budaya dan seni, kulit, ergonomi, ornamen, teknik carving, dompet dan Legenda Ratu Laut Selatan.

Tahap perencanaan adalah tahap yang dibuat berdasarkan perolehan sumber informasi pada tahap eksplorasi. Pada tahap perencanaan berisi tentang 1) aspek dalam perancangan dompet diantaranya aspek fungsi, aspek ergonomi, aspek estetis, aspek budaya, aspek bahan dan aspek teknik, 2) perancangan desain meliputi pembuatan desain alternatif dan desain terpilih, serta pembuatan ornamen dan gambar kerja, 3) perencanaan alat dan bahan.

Tahap selanjutnya adalah tahap perwujudan atau visualisasi karya. Tahap perwujudan atau visualisasi karya yang meliputi: memindahkan pola ke kulit, memotong kulit berdasarkan pola, menyalin ornamen ke kertas kalkir, memindahkan ornamen ke kulit yang akan di *carving*, membasahi kulit dengan sponge, menyayat kulit dengan *swifel knife*, menatah atau menstempel, pewarnaan, penipisan kulit menggunakan pisau seset, finishing bagian belakang

dan pinggir , memasang assesoris, menjahit bagian interior dan eksterior, finishing.

Semua karya berbahan kulit nabati dengan ornamen Legenda Ratu Laut Selatan. Ornamen yang divisualkan adalah tokoh utama seperti Panembahan Senopati, Kanjeng Ratu Kidul dan Raden Ronggo, kemudian kebudayaan yang berhubungan dengan Legenda Ratu Laut Selatan seperti tari Bedhaya Ketawang, dan mahluk mitologi yang berhubungan dengan Legenda Ratu Laut Selatan seperti naga dan kuda pada kereta kencana. Semua divisualkan kedalam sepuluh buah dompet meliputi enam buah dompet panjang, tiga buah dompet standar, dan satu buah dompet medium.

Pada *Long wallet* 1 diberi ornamen Panembahan Senopati. *Long Wallet* 2 dengan ornamen Kanjeng Ratu Kidul, *Long Wallet* 3 dengan ornamen yang menggambarkan percintaan antara Panembahan dengan Kanjeng Ratu Kidul yang divisualkan dalam wujud gerakan tari atau tari gandrung. Selanjutnya *Standar Wallet* 1 yakni diberi ornamen yang memvisualkan pernikahan Panembahan Senopati dengan Kanjeng Ratu Kidul atau Paes Ageng, *Long Wallet* 4 dengan ornamen Raden Ronggo yakni anak dari Panembahan dengan Kanjeng Ratu Kidul, kemudian *Long Wallet* 5 dan *Standar Wallet* 2 diberi ornamen naga atau Kyai Tunggal Wulung, *Long Wallet* 6 tari Bedhaya Ketawang, serta *Medium Wallet* dan *Standar Wallet* 3 diberi ornamen kuda sembrani. Setiap detail ornamen selalu menghadirkan kebudayaan yang menjadi poin penting dalam penciptaan karya kriya seperti motif batik parang pada kain selendang serta aksesoris lainnya seperti cunduk mentul dan kalung sungsun.

Pada bagian interior menghadirkan repetisi garis atau irama pada setiap penciptaan ruang penyimpanan kartu untuk mendukung nilai estetis dan memberi karakter yang sama pada setiap produk dompet. Finishing menggunakan warna atau *coloring* yang dipadu dengan *antique* sehingga lebih mempresentasikan ide pada setiap karya serta karya memiliki kesan klasik. Ditambah dengan beberapa aksesoris berbahan kuningan karya akan terkesan mewah dan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, G.M. Surya. 1985. *Keterampilan Kulit Tersamak*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Anwar, Salman Rusydie. 2010. *Misteri Nyi Roro Kidul dan Laut Selatan*. Jakarta: Flash Books
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni. Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dharsono, Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains. Erlangga.
- Guntur. 2009. “Konsistensi Terminologi, Investarisasi, Potensi dan Penguatan Infrastruktur Dalam Upaya Pelestarian Kriya” dalam Purwito dan Indro Baskoro Miko Putro, (Eds.) *Seminar Nasional Seni Kriya: Gelora Semangat Hari Pendidikan dan Kebangkitan Nasional*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta (hal 7-13)
- Gustami, S.P. 2007. *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- _____. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Iridiatadi, Hardianto dan Yassierli. 2014. *Ergonomi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Judoamidjojo, R. Muljono. 1984. *Teknik Penyamakan Kulit untuk Pedesaan*. Bandung: Angkasa
- Kuntowijoyo. 1987. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya.
- Kuswana, Wowo Sunaryo, 2014. *Ergonomi dan K3, Kesehatan Keselamatan Kerja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maridim, Johanes (Ed.), 1994. *Jangan Tangisi Tradisi. Transformasi Budaya Menuju Masyarakat Modern*. Yogyakarta: Kanisius.

- Nurmianto, Eko. 2004, *Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya.
- Nurohmmah, Siti. 2009. “Konsep “Form Follows Function” Dalam Seni Kriya Indonesia” dalam Purwito dan Indro Baskoro Miko Putro, (Eds.) *Seminar Nasional Seni Kriya: Gelora Semangat Hari Pendidikan dan Kebangkitan Nasional*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta (hal. 144-148)
- Palgunadi, Bram. 2007. *Disain Produk 1: Disain, Disainer, dan Proyek Disain*. Bandung: Penerbit ITB
- Pangarso, F.X. Budiwidodo dan Y. Roni Sugiarto. 2014. *Teknik Pendekatan Desain Bentuk Estetika Arsitektural*. Yogyakarta: Kanisius.
- Pranoto, Tjaroko HP Teguh. 2007. *Membuka Tirai Gaib Kraton Ratu Kidul dan Gunung Srandil*. Yogyakarta: Kuntul Press.
- Proyek Penelitian Dan Pencatatan Kebudayaan Daerah. 1981. *Ensiklopedi Tari Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purnomo, Eddy. 1992. *Penyamakan Kulit Kaki Ayam*. Yogyakarta: Kanisius.
- Pusat Bahasa Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Raharjo, Timbul. 2009. “Industri Seni Kriya Sebagai Media Percepatan Kesejahteraan Ekonomi Kerakyatan” dalam Purwito dan Indro Baskoro Miko Putro, (Eds.) *Seminar Nasional Seni Kriya: Gelora Semangat Hari Pendidikan dan Kebangkitan Nasional*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta (hal 1-6)
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya*. Jakarta: Erlangga
- Saksono, Ign. Gatut, dan Djoko Dwiyanto, 2012. *Faham Keselamatan dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Ampera Utama.
- Saraswati, 1996. *Seni Mengempa Kulit*. Jakarta: PT. Bhratara Niaga Media.

- Soelarto, 1980. *Upacara Labuhan Kesultanan Yogyakarta*, Yogyakarta: Tanpa Penerbit.
- Soepratno. 1984. *Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa*. Semarang: PT. Effhar.
- Sujarwa, 1999. *Manusia dan Fenomena Budaya, Menuju Perspektif Moralitas Agama*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan bekerja sama dengan Pustaka Pelajar.
- Sukaya, Yaya. 2009. “Bentuk dan Metode dalam Penciptaan Karya Seni Rupa”. Artikel dalam *Ritme Jurnal Seni dan Pengajarannya*, I, hlm. 1-16.
- Sulchan, Ali. 2011. *Proses Desain Kriya (Suatu Pengantar)*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Sunarto, 2001. *Pengetahuan Bahan Kulit untuk Seni dan Industri*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Mikke. 2012. *Diskusi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Suwondo, Bambang. 1982. *Ceritera Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Wijono dan Soedjono. 1983. *Kerajinan Kulit*. Yogyakarta: CV. Nur Cahaya.
- Wiryapanitra, 1996. *Babad Tanah Jawa: Kisah Kraton Blambangan-Pajang*. Semarang: Dahara Prize.
- Kusmadi. 2010. “Seni Kriya Dalam Kehidupan Manusia”. *Ornamen*. 63-70 (Online) jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/abdiseni/issue/view/231/showToc (diakses 4 Juni 2017)
- Astuti, Eni Puji. November 2012. Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Dasar-Dasar Desain Berbasis Kearifan Lokal Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, (Online). (lppm.uny.ac.id/files, diakses 21 November 2016)

LAMPIRAN

ANGGARAN DANA

A. Acuan Harga Bahan Per Jenis

No.	Nama Bahan	Jumlah	Harga
1	Kulit ketebalan 3mm	1 lembar	Rp. 1.500.000
2	Kulit ketebalan 1,2mm	1 lembar	Rp. 800.000
3	Benang	1 gulung	Rp. 250.000
4	Magnet	1 buah	Rp. 2000
5	Resliting	1 meter	Rp. 30.000
6	Aksesoris kuningan	14 buah	Rp. 280.000
7	Tokonole	1 botol	Rp. 90.000
8	Cmc	1 botol	Rp. 80..000
9	Antique dye	1 botol	Rp. 70.000
10	Acrylic laquer	1 botol	Rp. 47.000
11	Lem adhesive	1 botol	Rp. 11.000
12	Roapas Batik	1 botol	Rp. 65.000
Total			Rp. 3.205.000

B. Kalkulasi Biaya Per Karya

1. Long Wallet 1 “Panembahan Senopati”

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	1 Feet	Rp. 70.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	4 Feet	Rp. 200.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
5	Cmc	20%	Rp. 16.000
6	Benang	5 meter	Rp. 25.000
7	Lem adhesive	20%	Rp. 2.200
8	Roapas Batik	20%	Rp. 19.500
9	Magnet	1	Rp. 2.000
Total Bahan			Rp. 358.100
10	Tenaga Kerja	5 hari x 70.000	Rp. 350.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 708.100
11	Margin Keuntungan	50%	Rp. 354.050
Harga Penjualan			Rp. 1.062.150

2. Long Wallet 2 “Kanjeng Ratu Kidul”

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	1 Feet	Rp. 70.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	4 Feet	Rp. 200.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
5	Cmc	20%	Rp. 16.000
6	Benang	5 meter	Rp. 25.000
7	Lem adhesive	20%	Rp. 2.200
8	Roapas Batik	20%	Rp. 19.500
9	Magnet	1	Rp. 2.000
Total Bahan			Rp. 358.100
10	Tenaga Kerja	6 hari x 70.000	Rp. 420.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 778.100
11	Margin Keuntungan	50%	Rp. 389.050
Harga Penjualan			Rp. 1.167.150

3. Long Wallet 3 “Gandrung”

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	1 Feet	Rp. 70.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	4,5 Feet	Rp. 225.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
5	Cmc	20%	Rp. 16.000
6	Benang	5 meter	Rp. 25.000
7	Aksesoris kuningan	1 buah	Rp. 25.000
8	Lem adhesive	20%	Rp. 2.200
9	Resliting	15 cm	Rp. 4.500
10	Roapas Batik	20%	Rp. 19.500
Total Bahan			Rp. 410.600
11	Tenaga Kerja	6 hari x 70.000	Rp. 420.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 830.600
12	Margin Keuntungan	50%	Rp. 415.300
Harga Penjualan			Rp. 1245.900

4. Standar Wallet 1 “Paes Ageng” (TAMBAHAN)

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	0,5 Feet	Rp. 35.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	2 Feet	Rp. 100.000
3	Cmc	10%	Rp. 8.000
4	Benang	3 meter	Rp. 15.000
5	Lem adhesive	10%	Rp. 1.100
6	Roapas Batik	20%	Rp. 19.500
Total Bahan			Rp. 178.600
7	Tenaga Kerja	4 hari x 70.000	Rp. 280.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 458.600
8	Margin Keuntungan	50%	Rp. 229.300
Harga Penjualan			Rp. 687.900

5. Long Wallet 4 “Raden Ronggo”

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	1 Feet	Rp. 70.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	4,5 Feet	Rp. 225.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
5	Tokonole	20%	Rp. 18.000
6	Benang	5 meter	Rp. 25.000
7	Aksesoris kuningan	1 buah	Rp. 25.000
8	Lem adhesive	20%	Rp. 2.200
9	Resliting	15 cm	Rp. 4.500
10	Roapas Batik	20%	Rp. 19.500
Total Bahan			Rp. 412.600
11	Tenaga Kerja	6 hari x 70.000	Rp. 420.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 832.600
12	Margin Keuntungan	50%	Rp. 416.300
Harga Penjualan			Rp. 1248.900

6. Long Wallet 5 “Kyai Tunggal Wulung”

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	1 Feet	Rp. 70.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	5 Feet	Rp. 250.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
5	Tokonole	20%	Rp. 18.000
6	Benang	6 meter	Rp. 30.000
7	Aksesoris	1 buah	Rp. 45.000
8	Lem adhesive	20%	Rp. 2.200
9	Resliting	20 cm	Rp. 6.000
10	Roapas Batik	20%	Rp. 19.500
Total Bahan			Rp. 454.100
11	Tenaga Kerja	6 hari x 70.000	Rp. 420.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 894.100
12	Margin Keuntungan	50%	Rp. 447.050
Harga Penjualan			Rp. 1.341.150

7. Standar Wallet 2 “Kyai Tunggal Wulung”

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	0,5 Feet	Rp. 35.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	2 Feet	Rp. 100.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
6	Tokonole	10%	Rp. 9.000
7	Benang	3 meter	Rp. 15.000
8	Lem adhesive	10%	Rp. 1.100
9	Roapas Batik	20%	Rp. 19.500
Total Bahan			Rp. 203.000
10	Tenaga Kerja	5 hari x 70.000	Rp. 350.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 553.000
11	Margin Keuntungan	50%	Rp. 276.600
Harga Penjualan			Rp. 829.500

8. Long Wallet 6 “Bedhaya Ketawang”

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	1 Feet	Rp. 70.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	4,5 Feet	Rp. 225.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
5	Cmc	20%	Rp. 16.000
6	Benang	5 meter	Rp. 25.000
7	Aksesoris kuningan	1 buah	Rp. 25.000
8	Lem adhesive	20%	Rp. 2.200
9	Resliting	15 cm	Rp. 4.500
10	Roapas Batik	20%	Rp. 19.500
Total Bahan			Rp. 410.600
11	Tenaga Kerja	6 hari x 70.000	Rp. 420.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 830.600
12	Margin Keuntungan	50%	Rp. 415.300
Harga Penjualan			Rp. 1245.900

9. Medium Wallet “Sembrani”

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	1 Feet	Rp. 70.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	3 Feet	Rp. 150.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
5	Cmc	20%	Rp. 16.000
7	Benang	5 meter	Rp. 20.000
8	Aksesoris kuningan	1 buah	Rp. 25.000
9	Lem adhesive	20%	Rp. 2.200
10	Resliting	15 cm	Rp. 4.500
11	Roapas Batik	10%	Rp. 9.750
Total Bahan			Rp. 320.850
12	Tenaga Kerja	5 hari x 70.000	Rp. 350.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 670.850
13	Margin Keuntungan	50%	Rp. 335.425
Harga Penjualan			Rp. 1.006.275

10. Standar Wallet 3 “Sembrani” (TAMBAHAN)

No.	Nama Bahan	Jumlah	Total
1	Kulit Ketebalan 3 mm	0,5 Feet	Rp. 35.000
2	Kulit Ketebalan 1,2 mm	2 Feet	Rp. 100.000
3	Antique dye	20%	Rp. 14.000
4	Acrylic laquer	20%	Rp. 9.400
6	Tokonole	10%	Rp. 9.000
7	Benang	3 meter	Rp. 15.000
8	Lem adhesive	10%	Rp. 1.100
9	Roapas Batik	20%	Rp. 19.500
Total Bahan			Rp. 203.000
10	Tenaga Kerja	5 hari x 70.000	Rp. 350.000
Total Harga Pokok Produksi			Rp. 553.000
11	Margin Keuntungan	50%	Rp. 276.600
Harga Penjualan			Rp. 829.500